电脑应用和娱乐的第一选择 总第77期

大众软件

2000 12
Popsoft
WWW.POPSOFT.COM.CN

■ 专题综述
信息家电的到来
谈谈网上书店

■ 实用软件
垃圾邮件大扫除
Sam 2496—数字音频工作站软件之王（上）

■ 硬件评析
揭开大魔王ATI Radeon 256的封印
笔记本电脑完全手册

■ 网络时代
有线电视网络—我们共同的需求
网络传输介质

■ 专题企划
黑洞

■ 前线地带
暗黑破坏神 II
纽约硬汉

■ 游戏赏析
《大刀》的传奇
拿破仑——1813战史

■ 攻略指引
赛普特拉战记



零售价 ¥：6.5元


ISSN 1007-0060

编辑部报告

由于临近5周年的缘故，诸位可能不得不听我反复唠叨，在这片首的第一页讲起一些久远的事情。对于国内的娱乐软件而言，5年已经是相当久远了。2天前，上海育碧的两位贵客来访，在我的办公室，我们也谈起大众软件这5年。这两位对于老读者来说应当是比较熟悉的，他们是大众软件最早期的知名作者之一——流星雨工作室。目前大众软件的好些作者散布在业内主要几间公司，从事着自己从学生时代就已向往的工作，相信当初他们刚提起笔写攻略或者介绍游戏的时候，一定没有想到自己会步入这个行业，并见证了这个行业的成长和发展。我对他们说，看，这就是历史啊。呵呵。

上期我们提到《大众软件风云录》作为立项时的暂定名终于被取消，原因是看上去像是武侠小说。最终定下的正式书名四平八稳：**《大众软件五周年——写在杂志边上》**，这个名字非常平实中正，符合大众软件历来的风格。当然期间也有争执，20个人提出了大约18种建议，类似于“光辉岁月”、“神奇传说”、“我们的故事”、“青铜时代”等等，其中不乏激情飞扬的、暗藏玄机的、噱头十足的，但我们最终选择了平淡。这个平淡给此书的广告策划人带来了很大的困扰，他至今还没有想好使用什么广告词来让读者诸公注意到我们这本书，以至于此人反复进出我的办公室企图获取灵感，并在上午10点给我打了个睡意十足的电话，追逐片言只语置入他的版面。

5月下隐约提到的《大众软件5周年典藏CD》也已确定了主标题，首选的名字居然叫**《水晶宝合》**，我不知道这和“月光宝盒”有什么关系，但是功能应当是接近的，月光宝盒可以回到过去，水晶宝合也行，不过最多只能回到1995年8月，那时候大家都在玩《炎龙骑士团Ⅱ》、《鬼屋魔影Ⅲ》、《仙剑奇侠传》之类的，当时即时战略的开山大作《沙丘Ⅱ》已经很流行了……水晶宝合最有号召力的一点并不在于当你眼神恍惚神智不清时能隐隐从中看出“晶合”两个字来，而是在于内涵超过25 000 000字的海量资料，25的后面共有多少零，数清楚了么？用该项目负责人的话就比较简洁：“50M文本”。你知道50M文本是什么概念？我想我不用把数据再罗列一遍了，感兴趣的读者请参看2000年第10期的编辑部报告，或者密切留意本刊近期广告，因为这个产品实在不可多得，其最初的构想来源于杂志社计划建立可供检索的本社最完备的数据资料库。

上面提及的2个产品计划在今年8月底上市，我估计跳票的可能性比较小，因为正赶上5周年庆典，社里要求在会上发放给来宾，编辑部就算再凶猛，也不敢在这个节骨眼上出岔子，所以诸位尽管放心期待。下面要隆重推介本期耗资巨大的专题企划。本期专题企划的内容，早在年初的几次编辑部报告中屡有提及，关于伪正版的问题已经让厂商们头痛许久了，看看本刊前几期“中国游戏报导”中的厂商申明频率，再对照一下年前，就知道事情的发展已经到了质变的地步。本刊记者以写实风格来做这个专题，也是为了提请诸位注意，维护用户和厂商的双方权益，大家一起来提防、打击伪正版。作为媒体，我们能做的就是提醒和呼吁。为了增强写实风格，本刊记者在北京大街小巷各摊点购买伪正版，截至发稿前已耗费1816元（购得44种伪正版，平均零售价格为41元）。伪正版的市场容量远远超出了编辑部最初的估算，所以，这是一次“耗资巨大”的专题企划，欢迎观赏并提出你的看法。

黑暗@POPSOFT.COM

大众软件

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：关家麟
副 社 长：刘贫和(常务) 林菁 高庆生
主　　编：高庆生
副 主 编：裘聿纲
法律顾问：陆智敏
编 辑 部：裘聿纲(主任) 常胜(副主任)
李鹏 杨文韬 韩伟 汪澎 王刚
郭新宇 董汉涛 董超 李广才 汪铁
校　　对：郑佛水 杨卫兰
本期责编：王刚
广 告 部：李诚(主任) 李怀颖 霍虹
发 行 部：陈志刚(主任)
特约读者服务部：晶合顺达计算公司
张友利(总经理)
版式设计：祁津忆
版式制作：晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
发　　行：大众软件发行部
订　　阅：大众软件邮购中心
国外发行：中国国际图书贸易总公司
(北京399信箱)
国外发行代号：6209M
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮购中心：北京海淀区苏州街邮局
045信箱
邮政编码：100089
发行部电话：
(010)67150982(4、5)-202
采编组电话：
(010)67150982(4、5)-207、208
网络组电话：
(010)67150982(4、5)-209
广告部电话：
(010)67150982(4、5)-203
传　　真：(010)67150983
邮购中心电话：
(010)82634107、82634092
读者服务部电话:(010)67164859
网址：http://www.popsoft.com.cn
出版日期：2000年6月15日
零 售 价：人民币 6.50 元
港　币13.00 元
美　元 4.66 元



目录 2000年第12期（总第77期）

专题企划

中国游戏报导

前线地带

游戏试炼场

游戏赏析

实话实说

攻略指引

游戏剧场

有字天书

补丁铺

秘技屋

TOP TEN

网址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

个性时代的沦丧
由高倍速光驱想到的
E3’2000全面报道
飞行英雄

下期要目

MP3新软件追踪
Intel 440BX 133MHz主板综述
地面控制
弥赛亚

2000年6月光盘目录

特别赠送：新英雄传说
新手教程：VBscript教程（上）
新片大赏：春秋英雄传 南方公园拉力赛
软件长廊：ICQSurf
休闲天地：飞跃巅峰

本刊特约作者

庞大智 佘一兵 侯 毅 李 靖
蔡 旋 任 良 大胖子 费江枫
程 嘉 孟祥军 汪 军 祁 玲
祝佳音 黄 翎 李文睿 张光宇
甘旭东 于国重 赵 挺 章 鹏

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸 :辽宁省开原制浆造纸厂

中国首届在线阳光采购论坛开幕

今年5月30日，由信息产业部电子信息中心与美国ECantata.com国际网络公司共同主办的“2000年中国首届在线阳光采购论坛暨ECantata.com国际工业在线采购联盟成立大会”在北京召开。这是中国首次由政府、著名电子商务公司和大型国企共同参加的，关于在电子商务时代实现在线原材料采购的高峰会议，标志着中国B2B电子商务从概念炒作向务实操作方向转型，同时显示出大型企业应用电子商务所带来的巨大经济利益。此次论坛的组织者之一ECantata.com是中国第一个及最大的在线工业采购网，通过组织在线竞价为来自于工业、原材料、日用品、服务等部门的买家们提供采购服务，同时帮助在线采购的参加者在价格、效率等方面获得利益。ECantata.com独创了工业领域逆向在线竞价的概念。在通过该概念进行的采购中，买方处于主动地位，参与竞价的若干卖家在相互不知道彼此身份的情况下，就产品展开激烈竞价，从而让买家得到一个由高至低的价格曲线，最终选定一个最合适的卖家。在短短一个月的市场活动中，ECantata.com已经与8家政府职能部门和著名企业签订了战略合作关系，并实现了150万美元的在线采购金额。

本刊记者

信息与动态

中联绿盟信息技术公司成立

今年5月25日，中联绿盟信息技术公司在北京召开了公司开业庆典暨网络安全技术研讨会。会上，公司总裁沈继业先生对国内网络安全现状进行了详尽的分析，公司技术总监展示了具有鲜明技术特色的网上安全平台。最后，中联绿盟技术人员就国内网站普遍存在的安全问题做了精辟的技术分析。中联绿盟信息技术公司是一家专业从事网络安全服务的高科技公司，其前身是国内著名的网络安全组织——绿色兵团。在此次发布会上，该公司展示了设计更加精美、内容更为充实的新网络平台，在保持原有技术优势的前提下，新增“防毒天地”和“安全产品交易平台”两个版块，满足了各界用户的需求。公司致力于提高国内的网络安全水平，为客户提供强有力的安全保障。中联绿盟公司将自己定位为“安全系统集成商”，从网络系统安全、病毒防治和PKI等方面入手，促进中国网络安全技术、产品、服务等市场的发展。中联绿盟信息技术公司成立之初，已成功实施了中国银河证券公司（筹）、北京文化热线信息中心、北京美天英孚网络公司、北京电报局信息资源部、8848网站、焦点网、实达所有网络技术有限公司、中公网、网路神和网猎等公司的网络安全服务项目，并获得了很好的效果。

本刊记者

“中国少年在线”网站开通

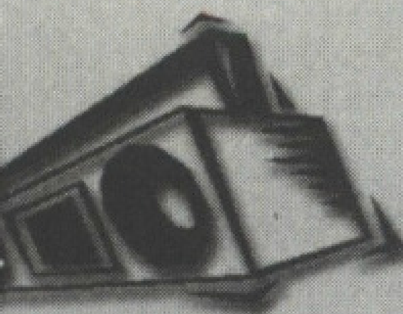
日前，由中国儿童少年基金会与海虹企业（控股）股份有限公司主办的“中国少年在线”（www.chinakol.com）网站正式开通。“中国少年在线”将奉行“服务和教育”的宗旨，为青少年和儿童开创一片纯净的网络天空。该网站目前拥有为网上教育服务的“少壮需努力”、提供娱乐信息项目和空间的“娱乐天地”、提供自我表现空间的“五彩世界”、面向父母和准父母的“父母园地”、以捐助失学女童的“春蕾计划”为主的“爱心行动”和方便各国各种族同龄人交流的“找呀找朋友”以及网上购物等7个特色频道。据网站首席执行官戴红透露，该站将以普及科学知识、丰富青少年和儿童的课余文化生活并对他们进行正确的上网引导作为自己的工作重点，努力建成世界上最大规模的华人少年专业化服务性网站。开通仪式上，“中国少年在线”向中国儿童少年基金会发起的“春蕾计划”中的50名失学女童提供了现场捐赠。戴红表示，希望以绵薄之力带动全社会对春蕾计划的响应与支持。

本刊记者

AMD公司在京举办“电子商务论坛”

今年6月2日，AMD公司在北京举办“AMD2000中国电子商务论坛”，AMD公司新任总裁兼运营总监路尔思（Hector Ruiz）博士在论坛上致欢迎词。在本次论坛上，来自于AMD、德勤、IDC、yabuy.com等公司的专家就电子商务各方面作了精彩论述。自有个人电脑以来，AMD公司一直为业界提供高性价比的CPU产品，从最早的8088到广受欢迎的K6。新近推出的Athlon（速龙）处理器更是成为电子商务等商用高档电脑的优秀平台。在本次论坛上，AMD公司及其在国内的合作伙伴还带来了以Athlon（速龙）处理器为核心的高性能商用硬件平台。国内电子商务应用在这两年获得了飞速发展，路尔思博士将中国作为上任以来首个访问的国家，足以证明AMD对中国市场的信心和重视程度。中国的PC市场每年以超过25%的速度增长，随着以互联网为特征的新经济的兴起，PC的增长速度会更快，市场会更大。“AMD作为一个世界领先的CPU供应商，一直并会继续关注中国IT行业的发展”，路尔思博士说，“AMD愿意为中国的电子商务发展做出自己的贡献”。

本刊记者



PROMISE IDE RAID让联想服务器更“万全”

日前，国内第一品牌电脑公司——联想电脑公司在其最新推出的联想万全1160服务器中配备了PROMISE的FastTrak66磁盘阵列卡。作为IDE/ATA RAID的先驱，美国PROMISE公司多年来一直致力于RAID技术的设计和研发，生产出了多款适合于不同用户使用的产品。此次联想电脑公司在专为中小型企业设计的联想万全1160型服务器中，采用了PROMISE公司FastTrak 66这款性能卓越、价格适中的硬盘加速卡。它以低廉的价格实现了RAID功能，提供了更快的数据传输、更强的数据冗余功能，可支持RAID 0和RAID 1以及RAID0+1三种标准。同时为了让更多的用户接触和使用到PROMISE产品，该公司将从今年6月15日开始降低其在中国市场上销售的全部Ultra66系列产品的价格。以下是这几款产品价格调整前后的比较（人民币元）：

产品	调整前	调整后
Ultra66	388	288
FastTrak66	1620	998
FastTrak66 Pro	2988	2188
FastSWAP 66 TWIN	1899	1499

本刊记者

“简历杀手”病毒杀向电脑

日前，一种与去年3月爆发的“梅莉莎病毒”类似的新病毒正在大肆传播。该病毒名为W97M/Resume.A，又名“简历杀手”，是一种极其危险的病毒。“简历杀手”通过Microsoft Outlook等电子系统在互联网上发送，传播迅速。该病毒电子邮件主题为：“简历—Janet Simons”。正文为：“致：销售/市场总监，附件是我的简历，其中包括几封推荐信，如果您对我的经历有疑问的话，请您给我打电话或发送电子邮件。衷心希望收到您的回信。真诚的Janet Simons。”“简历杀手”的破坏性极大。它一旦被激活，首先会自动搜索Outlook地址簿，把载有病毒的电子邮件转发给地址簿中的所有人，然后会删除所有它能找到的重要文件。该病毒是一个蠕虫病毒，用户若收到类似的电子邮件，一定不要打开，请立即关闭Outlook的“执行概要功能”，然后将邮件删除。冠群金辰提醒广大用户，选择使用经过国际多家权威机构认证、具备完善实时监控功能的反病毒软件是确保安全的基础。KILL 12.04（5月18日）版本可查杀该病毒，检测的病毒名为W97M/Trojan.Variant或W97M/Melissa.BG。

本刊记者

梦想热讯聚焦欧洲杯足球赛

四年一度的欧洲杯足球锦标赛于今年6月拉开战幕，欧洲列强在荷兰、比利时两国展开厮杀。届时著名中文综合网站中文热讯将会同时开通2个欧洲杯主题网站（Euro2000.yesite.com/www.euro2000.com.cn），为广大球迷提供了一个自由侃球、相互交流的空间。站上有各支球队的最新介绍和精彩历史回顾，还有趣味游戏及聊天室等，让人心跳加速的巨奖竞猜活动让你一个人看球也绝不寂寞。同时，主题网站更与CSHOP中国店（www.cshop.com.cn）联手，推出新鲜火爆的“网上运动超市”。众多运动精品放于CSHOP直销平台上进行网上直销，再把相关的特殊产品放在拍卖平台上进行有特色的一元竞拍。如果你不仅仅满足于在网上看球的话，此次网站还将举办“热讯2000欧洲杯啤酒节”线下活动，一是为大家共同酷爱的足球寻觅一个好场所来欣赏，二是为了联络更多网友。不光是要在虚拟的世界里相亲相爱，在现实的空间里我们也要促膝谈心。

本刊记者

CCTV与“找到啦！”联手直播北京国际汽车展

日前，“找到啦！”网站（www.zhaodaola.com）与中央电视台宣布联手直播第六届北京国际汽车工业展览会，“找到啦！”网站的汽车频道（car.zhaodaola.com）也宣布正式开通。今年6月10日上午11时，中央电视台在一套节目、“找到啦！”网站在其汽车频道作同步现场直播。此次与中央电视台联手直播北京车展，是“找到啦！”汽车频道正式开通后的第一项重要活动。为了更好地为网友服务，发挥网络的优势，汽车频道收集了大量与此次车展相关的信息，使网友们在看到每一款车型、每一个新颖之处时，都可以了解它的全部信息，让人们多方位、多层次地了解不同的汽车，欣赏不同的风格。此次活动得到了上海通用汽车有限公司的大力支持。目前，“找到啦！”汽车频道已开通“车与人”、“名车欣赏”、“技术在线”、“休闲娱乐”、“分类服务”和“车迷论坛”等6个栏目。

本刊记者

Acer光驱捆绑《疯狂英语》

为了感谢广大Acer光驱用户的厚爱，苏州明基电脑于今年6月1日起，隆重推出新一期的“卖ACER光驱，送《疯狂英语》”活动。本活动自去年12月开办以来，在全国范围内得到了广大DIYer们的好评。现在，新一期《疯狂英语》将以崭新的面目呈现在你的面前。现在你只要购买由明基电脑在苏州生产的Acer40倍速和50倍速光驱，立刻就能免费获得“《疯狂英语》超值套装”：包括一张精彩的多媒体光盘、长约20分钟的活动影像及一本图文并茂、制作精美的教科书。本期《疯狂英语》将带来著名影片《云中漫步》的精彩剪辑，让你重温迷人的田园风光和永恒的爱情。在“名人坊”你将会一睹著名影星奥黛丽·赫本的迷人风采。除此以外，“今日世界”、“智慧人

生”等栏目将与你共同探讨人生，谈论时事，关注焦点新闻，为你展现一个色彩斑斓的世界，使你的英语学习充满乐趣。Acer光驱进入中国已有3年之久，凭借高速稳定的品质和优良的性能深得客户的喜爱，其形象代表“Acer鳄鱼”更是深入人心，成为Acer光驱优秀品质的象征。现在“鳄鱼家族”推出新成员——Acer50倍速光驱，它采取了“全钢机芯”，另外还具有高速抓音轨能力和自动省电功能，全面满足你的需求。

本刊记者

山特“热”泉城

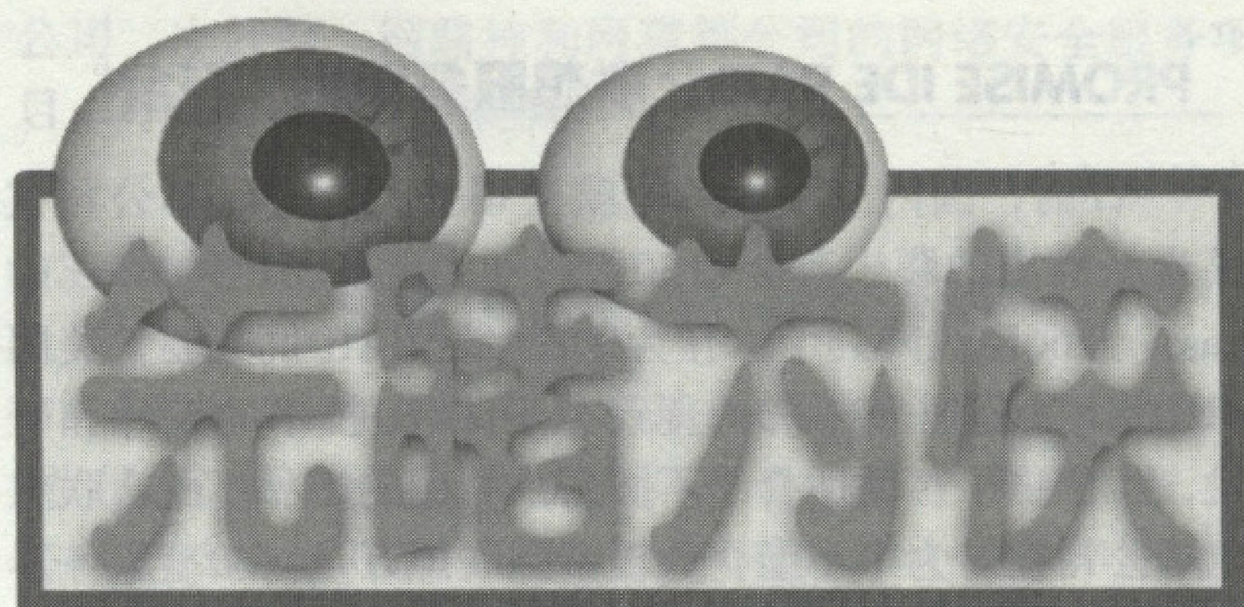
近日，2000年济南国际信息技术博览会暨项目发展会在济南银座大厦隆重召开。山特济南分公司作为国内UPS行业的知名企业携山东总代理济南先导科技有限公司共同参加了此次展会。山特公司是世界前五大专业从事不间断电源UPS的开发、生产及经营的厂商之一。作为最早进入中国UPS市场的知名厂商，山特公司为本次活动进行了充分的准备，以山特基调色红色为主色调布置的山特展区位于二楼主会场入口处，并以其独特的造型吸引了大量的观众。展会上，山特公司重点推出了新产品MT1000（S）、TG400及线上互动式UPS--N1000（S）。其中TG、MT系列产品属于后备式UPS，是山特公司专为家庭及办公环境设计，价格低廉、外形轻巧，对于PC用户而言是最为理想的安全卫士；线上互动式N1000（S）UPS提供了轻松上网智能管理网络电源功能，是网络时代的最佳选择。

本刊记者

大众软件2000年5月软件零售排行榜

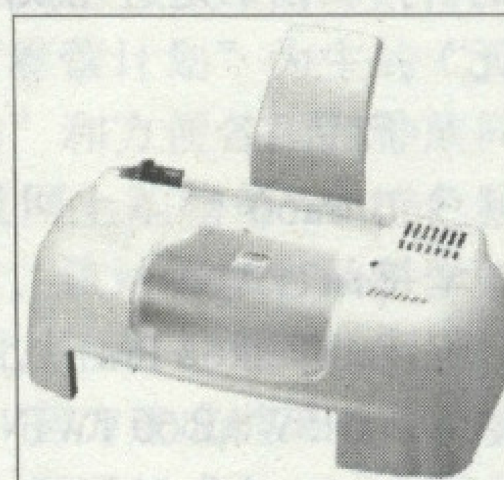
应用类	娱乐类
超级解霸2000	心跳的感觉
我行我速3.0	圣魔战记专集
KV300+	警察抓小偷
轻轻松松背单词	轩辕剑叁
金山词霸2000	东方幻想战记
瑞星千禧版	魔导异元素
人人的语音伴侣——操作篇	模拟人生中文版
东方网页王	恋爱物语
玩转Windows2000	世界足球经理2000
玩转电脑	明星志愿2

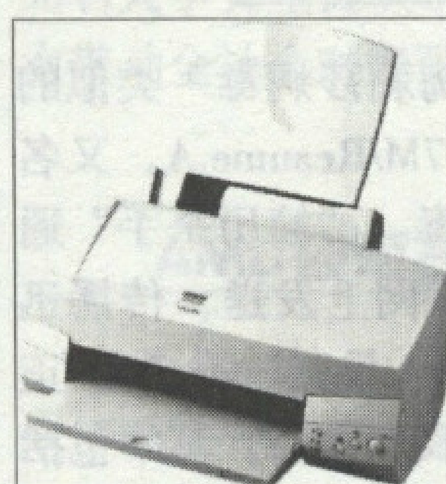
综合类	
心跳回忆设定集	趋势（2000.5）
笑傲江湖——精忠报国专用会员卡	MP3世界名曲100首
新电脑（2000.5）	大众软件杂志（2000.10）
欢乐综艺王	欧美流行歌曲
MP3资讯人音乐梦工坊	万智牌博图三国补充包



EPSON再推两款家庭喷墨打印机

近日，爱普生公司推出了两款家用彩色喷墨打印机——EPSON STYLUS COLOR 480和EPSON STYLUS COLOR 670。这两款打印机是爱普生公司针对目前家庭用户对彩色打印质量需求的提高，以及目前家庭打印机市场的现状生产并推出的，它们可以使用普通的打印纸打印照片级效果。这项突破使得这两款打印机无论在购买成本还是打印成本上都能成为真正的家庭用户打印机。这两款打印机打印的墨滴只有7微微升，打印的墨点小于发丝直径的1/4，极大地丰富了打印画面的层次。EPSON STYLUS COLOR 480/670采用4色双墨盒设计，在打印黑白或彩色区域时，两种墨盒可自动切换，不仅比三色墨盒打印机节省墨水，而且解决了打印色彩模糊不清、偏色等技术问题。爱普生的专利快干墨水可在10秒内迅速渗透进纸张纤维，独有的“智能变换墨滴”技术在满足打印质量的同时提升了打印速度。PhotoEnhance4图像增强功能通过独特的像素分析及采集，使图片变得清晰、自然。另外，它还有标准、硬色调、鲜明、棕褐色和单色5种色调调节设置以及锐化、布纹、羊皮纸和柔焦镜4种效果设置。EPSON STYLUS COLOR 480的打印分辨率为720dpi，零售价约为900元。

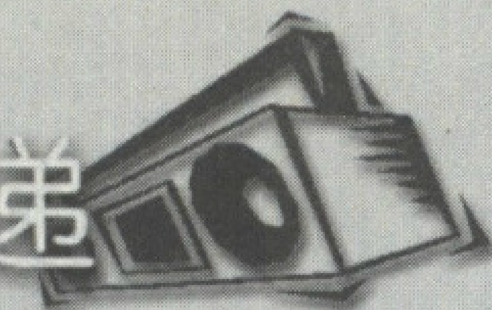




本刊记者

Acer新款液晶显示器

液晶显示器作为一些高级计算机发烧友的最爱，其价格一直给人一种高高在上的感觉。今年5月31日，全球排名前5位的显示器厂商明基电脑有限公司隆重发布了其全系列液晶显示器产品，其中一款Fp350零售价格仅为人民币5999元，从此宣告了液晶显示器平民化时代的来临。LCD因在显示原理、重量、健康环保等方面的突出优势，一直被认为是传统CRT显示器的杀手。与传统的CRT显示器相比，LCD的厚度只有同尺寸CRT的1/10，重量只有其1/

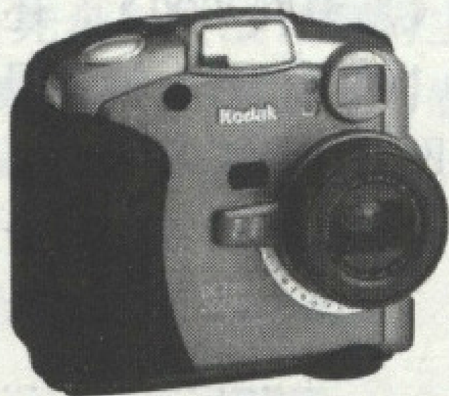


5。此次明基公司推出的LCD显示器包括了从13寸到18寸的全系列产品，其中13寸、14寸、17寸的液晶显示器采用了明基电脑旗下的达基科技自行研发制造的面板，代表了目前世界上领先的LCD技术和产品水平。明基电脑的系列液晶显示器产品在诞生之初就严格执行世界公认的瑞典专业雇员联盟（TCO）标准，特别强调了电子产品的人机工学设计、材料的可回收、低耗环保等特性，这其中包括了目前世界上最高档的一款18寸LCD显示器。明基早在5年前就开始积极投入LCD事业，同时秉承“国际品牌，结合地缘”的战略，在苏州建立了占地800余亩的大型现代化工厂，并建立全国性客户服务网络，努力为国内客户提供最好的产品和最佳的服务。

……本刊记者

柯达DC290数码相机

柯达数码相机家族智能系列近日再添杰作，在易用性方面取得了新的突破。柯达DC290变焦数码相机新添一大本领——增加中文操作界面，大大降低了数码相机的应用门槛。DC290采用屡获殊荣的DC215及DC265机身，自推出以来广受消费者及传媒欢迎，分别获得《个人电脑》及《电脑报》编辑选择奖。

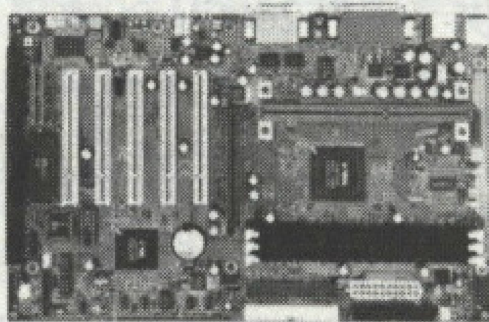


DC290利用像素插值（Interpolation）技术使影像解像度高达330万（2240×1500）像素，可提供更高素质的图像效果，并表现出11×14英寸相纸输出所需的细致度，加上柯达的色彩管理技术，使影像素质卓越超群。智慧型的DC290变焦数码相机结合电脑功能与数码影像技术，以Digita-Scripting为操作系统，使用者可自行编写、装置或更新不同的程序和应用软件控制，使其用途更广泛，实现了人们长期以来希望跨越多种平台方便地应用和处理数码影像的梦想。DC290具有连续拍摄、录音与定时、可外接同步闪光灯、外挂镜头、手动曝光等功能，加上3倍光学变焦及2倍数码变焦，可使商业摄影师及摄影发烧友充分发挥创意。DC290使用JPEG或非压缩RGB TIFF两种格式存储照片，不压缩的TIFF文件由于没有细节和亮度的损失，尤其适于重要照片的存储。

……本刊记者

奔驰卓越694X主板PⅢ-160A+

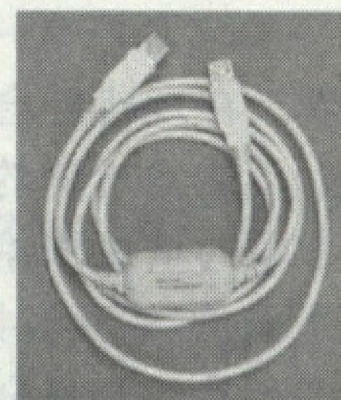
威盛最新推出的Apollo Pro 133A芯片组很快被一些大主板生产厂家所关注，并纳入自己的产品规划当中，其独特的“线性超频”和“内存异步”技术在市场上掀起一片超频热潮。锋芒之盛超过了Intel 440BX和i810主板，有些性能甚至超出了Intel刚刚推出不久的i820芯片组。采用694X芯片组的奔驰PⅢ-160A+主板将各种品牌主板赖以成名的特性一网打尽，集成了我们所能历数的种种功能。奔驰PⅢ-160A+采用ATX结构、Slot1接口，板型较一般主板宽大，板上芯片和电容都是名厂出品，用料相当讲究。它采用威盛Apollo Pro 133A芯片组，北桥为VT82C694X，南桥为VT82C686A，提供3根DIMM、5根PCI和1根ISA插槽，并具备1根AGP和1根AMR插槽。奔驰PⅢ-160A+完整支持包括Fast Write和边带寻址等功能在内的AGP 4×技术，并率先引入Twin BIOS功能，可针对不同的应用环境作两个不同的启动设置，使用非常灵活方便。该板外频调节范围为66-160MHz，可以实现逐兆超频。由于PCI设备在高频率下可能出现异常，因此PⅢ-160A+在133MHz以上外频提供PCI4分频，这样即使超频到160MHz，PCI设备频率也仅为40MHz，大部分PCI设备在此频率下能正常工作。



……本刊记者

PC-Linq USB电缆

今天，推陈出新成为IT企业和IT人生存和发展的根本，那些以提升速度为目的的技术和产品总会最早引起人们的关注。近期，由讯怡推出的PC-Linq USB电缆就是这样一种以“快”取胜的产品。PC-Linq USB电缆适配器，简称USB双机互联线。使用该联线，可高速稳定地在两台计算机之间传输数据。PC-Linq电缆支持真正的即插即用，传输速率最高可达6MB/s，大大超过串口和并口。一般情况下，用户可拥有超过4MB/s的稳定传输率。它的应用程序类似一个Windows资源管理器的用户界面，支持拖曳操作及打印远程主机文件等。PC-Linq USB电缆支持USB规范1.1及单芯片（ASIC）USB主机对主机的通讯，支持的操作系统有Windows95 OSR2.1/98和2000。用户在使用前只要确认所需连接的两台计算机的USB口均为有效，然后将USB数据传输线插入USB接口，Windows就会自动检测到一个未知设备，并启用“添加新硬件向导”给予指导。此时用户只需将驱动盘放入软驱，点击鼠标即可。应用程序安装完成后，就会有一个“SMART-Linq”字样的快捷方式图标出现在电脑Windows桌面上。此时再用SMART-Linq USB数据传输线连接需要传输数据的二台计算机，就可以轻松地进行数据高速传输了。该产品今年5月份上市，参考价格380元。

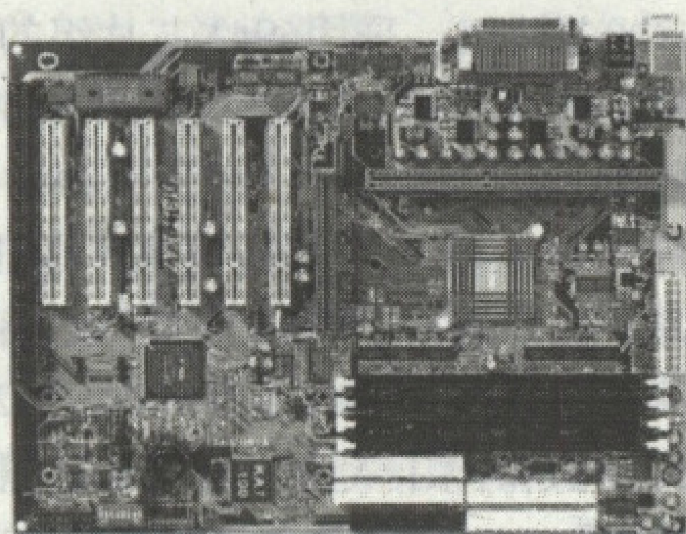


……本刊记者

升技K7主板KA7-100

KA7-100是专为AMD-K7 Athlon Slot A CPU而设计的，它采用VIA KX133芯片组（VIA VT8371/VIA 686A），前端总线速度可达200MHz。它也支持所有主板业界的标

准功能，例如ACPI、AGP4×和100/133MHz SDRAM MEMORY BUS设定。KA7-100使用4条DIMM插槽，最大内存可达2GB，这在其它大部分主板中是很少见的。这主要归功于升技在主板上配备了6个Data Buffer（数据缓冲芯片），极大增强了数据传输的稳定性和安全性。在现行133外频系统之下，电路的设计变得十分重要，尤其是考虑到SDRAM的问题，往往是一个轻微的误差就可能造成极大的错误，所以升技在KA7-100之中特别加入6个作为数据缓冲的Data Buffer芯片，来保证同时插满4组DIMM RAM运作时的稳定性。同样的装置在升技KA7及BX6主板上也可见到。在KA7-100上还可以发现一个升技的独到之处，就是它支持Ultra ATA-100传输模式，该功能使其拥有最高100MB/s的硬盘传输速率，在现行PCI规格之下将硬盘的性能发挥到极限。KA7-100拥有6根PCI和1根ISA插槽，使其拥有强大的扩展性能。此外KA7-100还内建网络唤醒功能、红外线传输和热敏电阻感应器。



……………………………………………本刊记者

请多指教——名片设计系统

名片既是一种信息载体，同时也含有较强的礼仪因素。在现代社会各种人际交往的场合中，质地精良的名片在塑造个人形象方面的重要作用不可小看。天下华彩公司的《请多指教——名片设计系统》是一套完全免除设计技巧的名片设计制作软件。《请多指教——名片设计系统》有现成的名片版型，包含目前人们常用的社交名片、公务名片、职业名片以及多种类别的公司名片、社团名片、个人名片、特殊功能卡等，多达5大用途300多种版样。你可从中挑选出一款自己喜爱的样式，依照提示输入自己的相关资料——姓名、电话、公司名称等内容，然后设定名片尺寸与排版样式，最后用打印机打印。《请多指教》同时提供了很多方便的编辑环境，可支持自己设计名片。你可以在文字、图像、色彩、图框、色彩层等多种绘图工具里多下一些工夫，全面整合自己的创意，做出一张真正体现自我的名片。该软件支持HP、EPSON、CANNON等系列打印机。功能齐全并不意味着高价格，《请多指教》建议零售价为28元/张。



……………………………………………本刊记者

新浪网2000

全球最大的中文网站新浪网专门为中国人量身定做了网络套装工具软件——《新浪网2000》。它以超低价28元投放市场，不但提供了多个方便快捷的应用工具软件，而且设计新颖别致，界面美观友好，使网上操作更加轻松简便。《新浪网2000》充分考虑了当前各个层次网民的不同需求，整个软件由多媒体教程、新浪寻呼、网络神舟、新浪点点通、利方词典和英文输入法6大部分组成。其中“多媒体教程”对互联网基础知识进行了详细介绍，清晰的图文教学非常易于接受，适合各个层次的网民学习；“网络神舟”提供了全套的网络设备，包括多功能浏览器、智能拨号管理、中文网址、新浪FTP、新浪寻呼、新浪邮件、“一指通”等等；上网免不了要下载各种各样的资料软件，新浪FTP已经为用户建好了大仓库，利用它可以建立多个FTP站点信息，支持匿名访问和口令登录，支持断点续传，不用担心网络堵塞或出现故障；安装《新浪网2000》，还可以选择新浪邮件的服务功能，这是“网络神舟”特别提供的新浪邮件客户端，不用再登录到网上的新浪邮件页面就可收发邮件。《新浪网2000》解除了人们在语言、网络知识等方面所受的束缚，它的出现使“全民上网”不再是梦想。



……………………………………………本刊记者

长城多媒体再掀《中文飓风》

日前，记者从长城多媒体技术中心获悉，一款性能卓越、功能强大的优秀中文处理软件包——《中文飓风》已由该中心隆重推出。该软件集文字处理、输入法、字库等多种功能于一体，是一个相当实用的办公事务处理类精品软件包。《中文飓风》包含了12种字体的长城字库、5种简单易用的输入法以及WPS文字处理工具和著名的Namo Webeditor网页编辑工具最新版本抢鲜限次使用版。据长城多媒体技术中心有关人员介绍，《中文飓风》不同于一般的中文办公处理工具软件，所附的长城全真字库是长城集团在多年研究和开发汉字字型技术的基础上，为广大用户倾情推出的一个字库力作。作为原电子部和国家的标准字库，它被微软和惠普指定为其捆绑字库，在技术上非常成熟稳定。同时，该软件还为用户准备了万能五笔、智能五笔、拼音之星2000、拼音加加2.0以及金长城ABC等配置灵活、功能强大的中文输入方法。此外，该软件还为用户提供了WPS2000（99次限次版）＋WPS阅读器。同时，为适应中文字处理在因特网上的迅猛发展，《中文飓风》赠送了刚在业界崭露头角就锋芒四射的网页制作利器Namo Webeditor（限时版）。该产品市场零售价28元。



……………………………………………本刊记者

大恒多媒体教学TOEFL系列 热卖中

TOEFL（Test of English as a Foreign Language，作为外语的英语考试）是由美国教育考试服务处（Educational Testing Service）举办的为申请去美国或加拿大等国家上大学或入研究生院学习的非英语国家学生提供的一种英语水平考试。本系列光盘包括“全真模拟”、“阅读”、“听力”、“语法”共4张光盘。“全真模拟”主体题部分包括10套全真模拟试题（其中有两套机考模拟试题），另外还有TOEFL机考介绍以及作文写作技巧和实战训练。语法部分至关重要，短期内提高TOEFL总分的捷径便是提高语法部分的分数。虽然这部分测试的内容范围较广，但绝大部分语法规则反复出现。因此只要学习“语法”光盘提供的大量解题技巧和实战练习，即可掌握其中规律。“阅读”光盘以实战训练为主体，注重学习者实际阅读能力的训练，以迅速提高学习者的实际阅读能力。主体部分包括各种题材的分类训练、10套全真模拟试题和大量的解题技巧。



零售价：28元/张

KILL2000全平台单机版 热卖中

老牌反病毒产品的最新升级版本，全面兼容微软最新推出的Windows2000操作系统。该产品是CA全球领先的实时反病毒技术与中国金辰反病毒技术的完美结合，包含KILL独有的ActiveK主动内核技术，只要一次安装，操作系统便具备完善的反病毒功能，能够抵御来自软盘、CD、Internet、E-mail、网络驱动器以及可移动存储介质的病毒攻击。CA全球病毒监测网络+中国金辰全国病毒监测网络，为全面杀灭病毒提供了强大后盾，经国际计算机安全协会认证，KILL能100%杀灭目前已知所有国际国内病毒。同时CA公司与全球各个压缩工具生产厂商的良好合作关系，保证了KILL能够安全查杀所有流行压缩格式文件内部的病毒。KILL可提供DOS、Win3.x、Win95/98/NT/2000、NetWare、Exchange、Notes等所有主流操作系统下多平台、全方位的立体病毒防御体系和网关下的病毒防护及安全监控。



零售价：268元

趋势毒霸PC-cillin 007 2000 热卖中

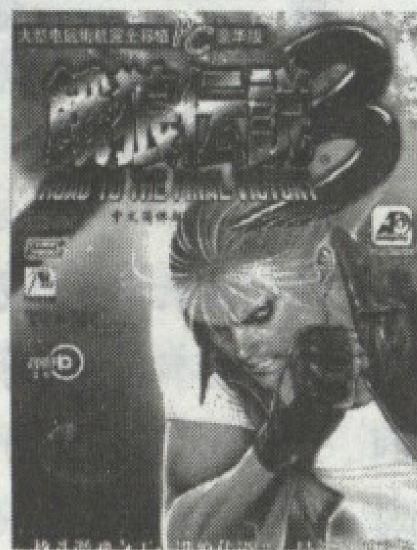
数以万计的电脑病毒在悄然不觉中传播、感染、危害你的计算机系统。趋势科技的趋势毒霸系列反病毒产品以业界领先的防毒技术，不仅全面查解清除传统的引导及文件型病毒，更以多项独创的专利技术享誉海内外，如宏陷阱（Macro Trap）技术可以准确捕获已知和未知宏病毒等。除此以外，趋势反病毒技术还为你提供了对未来安全威胁的可靠保护，如互联网时代所特有的具有恶意和破坏作用的JAVA插件、ActiveX控件、Web脚本等等。新的产品具有更快的下载及升级速度、易于使用、新增对新病毒和暂不能杀除病毒的处理能力以及E-mail扫描、Web过滤等使Internet更安全的崭新特性。



零售价：98元

饿狼传说Ⅲ中文版 热卖中

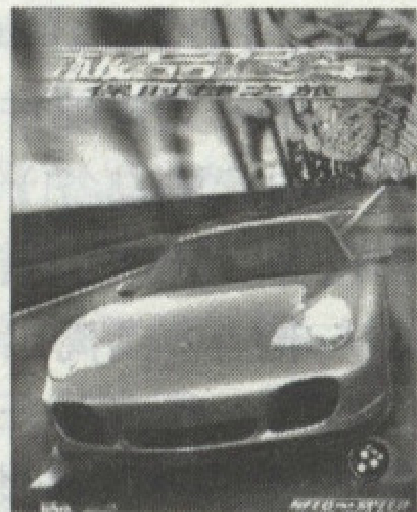
还记得SNK在世嘉上发行的饿狼传说系列吧？这个格斗游戏的经典名作现在又被移植到了PC上。故事的背景是为了争夺武林秘笈《秦之秘传书》，10名来自世界各国的武术高手将展开精彩的比赛。究竟谁能击败对手，登上武林盟主的宝座，大家拭目以待……当然在前作中特瑞和安迪兄弟及好朋友东丈为报家仇和黑社会恶势力吉斯展开的争斗仍在进行。此版的设计有10名人物可供选择，可选择单打和双打模式，场面更加豪华，动作流畅。其中的每个人物都身怀绝技，个性、武力、绝招都各不相同。今后再也不必花钱打电动了。



零售价：29.9元

极品飞车——保时捷之旅 热卖中

极品飞车长期以来给广大玩家都留下了极佳的印象，这款最新的《保时捷之旅》则带你进入保时捷的世界。在游戏中你可以驾驶50年来所有型号的保时捷，包括从1950年出厂的第一辆356型开始到最新的2000 911款，80款车型尽收眼底。游戏通过录像、幻灯、故事叙述和统计表，详尽描述保时捷的丰厚历史。在这里，玩家不再仅仅是速度的竞赛，还可成为保时捷的试车组成员去体验这个世界上最快乐的工作。富有挑战性的试车任务将使你的技术更加全面。



零售价：60元





信息家电的到来

北京 floyd

信息家电是什么东西

从字面意义上讲，信息家电就是指信息产品和家电产品及其技术之间的融合，从广义上来讲，它包括：机顶盒、Web游戏机、WebTV、WebPhone，还有掌上电脑、手持PC、可穿戴PC等所有能通过网络系统交互信息的消费类电子产品。从长远来看，电冰箱、洗衣机、微波炉等置入数字网络技术也是未来信息家电十分重要的发展方向。总之，随着信息电子技术的不断发展，信息家电家族将不断扩大，它横跨信息技术领域和家电领域，逐渐模糊了原本泾渭分明的电脑、通讯、家电的市场界限。

从技术方式上讲，信息家电是将数字技术和网络技术集成在电冰箱、洗衣机等传统家用电器上，藉此建立起家庭网络化环境。但由于这一类产品对于计算机技术和家电技术的智能化结合水平要求相当高，因此多数还停留在概念和实验室阶段，距离市场投放还十分遥远。另一种是已经产品化、市场化的产品，就是信息产品家电化，这包括我们前面所讲的机顶盒、PDA、HPC等。其内部构成包括嵌入式处理器、相关支持硬件（如显示卡、存储介质、IC卡或信用卡的读取设备）、嵌入式操作系统以及应用层的软件包等。技术实质就是从现有的移动通讯设备及传统个人电脑中剥离出一些常用的功能，再与数字技术和网络技术紧密结合，使之以一种更趋于简单精巧的分解形式渗入到诸多的实体中，将电脑和家电设备完美地融为一体。

信息家电标准化问题

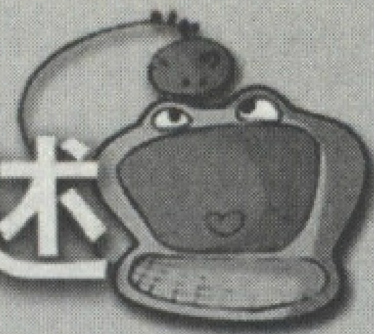
各种信息家电产品层出不穷，因此其标准化问题就显得非常重要，值得庆幸的是，在信息家电的标准化领域扮演重要角色的两大团体——UPnP Forum和Home API Working Group将合二为一。更确切地说，Home API Working Group将被UPnP Forum所吸收。Home API的有关人员也表示："推荐企业参加UPnP Forum"。伴随着两团体的合并，家电产品中所使用的软件以及产品开发所必须参照的标准将得到统一。

Home API Working Group于1998年10月13日在美国的英特尔、微软、康柏，日本的三菱电机、Honeywell、荷兰的飞利浦等公司的倡导下成立的，现有会员企业60多家。到目前为止，Home API Working Group一直致力于制定标准，以促进采用Windows系统来控制音视频设备、照明设备、家庭保安系统、空调等家电产品。同时还力求该标准与以往的CEBus、Lonworks、HomeRF等标准的融合，以及保证与HAVI（Home Audio/Video Interoperability）家电控制标准的互换性。

而UPnP则是促使录像机、电视机、数字式摄像机等家电产品与电话机、微机联网使用的一种标准。UPnP Forum是1999年6月成立的业界团体，Axis Communications、康柏、Enchelon、惠普、Honeywell、IBM、英特尔、松下、Mitsubishi Electronics America、Panja、飞利浦、西门子、索尼、汤姆逊、微软等公司组成了该团体的Steering委员会。另外，组建Home API Working Group的企业均为UPnP Forum Steering委员会的成员。

信息家电的市场有多大

信息家电是一个新兴的消费领域，其市场前景不可估量。根据市场研究机构IDC公司1999年10月份的报告显示，全球信息家电总出货量将超过个人电脑出货量的一半，总数为5568万台。个人电脑市场则趋于成熟，硬件制造厂商必须通过新产品开发或降低营运成本，来获取利润。1999年全球信息家电产品总出货量将近1400万台，其中又以上网电视、掌上型上网设备所占比例最高，出货量均超过400万台。此外，可视电话、网络电视游戏机也各有200万台以上的出货量。到2002年，信息家电产品全球总出货量将是1999年的4倍以上，而且掌上型连网设备将超过连网电视，成为信息家电产品当中出货数量最多的类别，但出货量增长速度则以网络电视游戏机最为可观，3年后将是目前的7倍左右。



信息家电的中国"芯"

自从微软的"维纳斯计划"出台后，引起了国内许多有识之士以及相关政府部门的高度重视，并拿出了对应之策。

先是中科院北京软件工程研制中心凯思软件集团推出了"女娲计划"，并于1999年9月与摩托罗拉半导体战略联盟，发布"Hopen OS on PowerPC"产品平台。该平台由摩托罗拉的PowerPC处理器和凯思的Hopen操作系统构成，该平台的发布将有助于信息电器研发和市场推广。

2000年我国在这个领域的发展又取得重大突破。1月18日，"仅仅用了不到3年时间，北京大学的科研人员就出人意料地研制出了我国第一颗具有自主知识产权的微处理器"的消息传出。据新华社消息，包括4位院士在内的专家鉴定委员会认为，这项科研成果属国内首创，部分技术达到国际先进水平，对发展我国有自主知识产权的微处理器产业具有重要作用。

作为计算机的心脏和信息处理的核心部件，微处理器在现代社会中几乎无处不在。从家电用品到导弹制导，再到巨型计算机，都能见到通用式、嵌入式和微控制器等各类微处理器的身影。但这一信息产业的核心技术迄今基本掌握在个别国家手中，对于绝大多数国家而言，它似乎是个可望不可及的梦。

科学家趁热打铁研制成功第一颗国产16位嵌入式微处理器。与32位传统RISC微处理器相比，它有代码密度高、功耗低、面积小等特点，可广泛应用于掌上电脑、信息家电等领域。

有关维纳斯

不久前微软公司副总裁彼得·克努克，微软公司大中国区总经理罗麦克专程到深圳为"维纳斯电脑"进行宣传，联想、海尔、TCL、上广电等维纳斯中国合作伙伴还一同和微软召开了联合新闻发布会。如果说去年3月比尔·盖茨只是来深圳说说而已，那么展示出来的维纳斯相关产品就不能不说是一个冲击，于是乎业内人士纷纷高呼"我看到了维纳斯"。本来也是，原来大家在半年多以前认为比尔·盖茨的"维纳斯"计划会在中国人的大肆非议下消声匿迹，可是现在这次出现的产品已经再度武装而来，且冠以了"维纳斯电脑"的名号，是不是有点让人措手不及？如果翻开去年3月有关比尔在深圳的讲话报道，不难发现，当时的比尔给所有中国人的仅仅是一个通告，告诉大家"我们微软要来中国搞计划了，大家快来加入"。后来，又有什么"中国的女娲"和美国的"维纳斯"针锋相对云云，但是我们终究还是忘记了那位来自西方的女神。可是，这次高交会的"维纳斯"再次亮相，附和着中国国内的家电、电脑巨头，才让许多中国人回过神来再次观望——美丽的女神"维纳斯"。

目前维纳斯计划相关产品已经避开了国人一直否定的一个概念——机顶盒，而改称了"维纳斯电脑"，在3C展台上大家可以看到有联想电脑公司的"家易电脑"、TCL集团的"网视通"、创维集团的"创维维纳斯"和海尔的"见龙电视电脑"等一系列成品，足以让人眼花缭乱。那么，"维纳斯电脑"到底有什么奇特的地方？就让我们来一起看看这些琳琅满目的产品的通性吧！

首先，维纳斯电脑与一般的电脑比，不能在概念上等同，它仅仅是把一些简单的适合家用的功能从PC上剥离开来，做成一个廉价的适合家用的产品。再者它的界面友好、亲切，适合于所有的普通家庭，无需任何培训即可自由操作，而且也无需像电脑那样维护管理，永远不会出现像一般电脑那样的"死机"和操作系统损坏。由于这些特点，可以说已经省去了不少人的担忧，因为好多家庭不惜重金购买了电脑，却只能是用来打打字，看看VCD什么的，教育孩子也苦于自己本来就不会，更有甚者电脑不定期地出现系统问题，纠缠不清，于是乎就废在那里没时间理会了。所有的维纳斯电脑，无论叫什么别号的，他们都有一个统一的操作界面和环境，这就是微软的Windows CE了。由于使用了Windows CE，维纳斯电脑就可以集简单的文字表格处理、视频播放、上网、收发电子邮件、游戏和家庭信息管理等功能在内了。

明白了吗？这就是维纳斯电脑。

在高交会上，除了维纳斯的硬件产品以外，基于维纳斯的软件配套系统也纷纷上台现秀，其中有联想、海尔、TCL和上广电的产品配套网站和软件，也有双语、翰林汇等独立软件商的第三方软件。其中最看好的还有雅虎、新浪等ICP为维纳斯特别量身定做的"维纳斯网站"。如此一来，硬件、软件、网络都准备就绪，组成了信息家电的生存空间。那么是不是维纳斯的上市就要来临了呢？我们翘首以待吧，看看这到底是另一个VCD在中国的神话故事还是一个苹果的哀歌！

微软来中国推广维纳斯计划的初衷无非就是让它的CE占领中国这个最大的电视、有线电视和家电市场。试想CE成为一切信息家电的标准平台以后，我们是不是又会沦落到今天只能用Windows98（以后家电中就是CE啦）来工作的地步？好像大家都明白了上面的

这个道理，但是，我们还是无法逃避维纳斯的魔力。唯一的，此次高交会上创维集团不但推出了“创维维纳斯电脑”，还推出了基于“女娲”操作系统的“网络穿梭机”。创维公司的网络穿梭机号称只需准备一台普通电视机和一条电话线，就可以实现上网功能，并说该穿梭机操作简单，可以享受比普通电脑更快的上网速度。是不是又热闹了？一个厂商出两种机顶盒类设备，看来这个未成熟的市场还没有一个人敢说吃定它啊！与网络穿梭机一同的还有创维集团的另一个产品，那就是100Hz高清晰度电视。众所周知的，普通电视的刷新率问题使得接配电脑或者机顶盒变得不可行，但是这款100Hz的电视会不会给我们一个比显示器还好的上网设备？即使如此，从价钱来考虑，笔者认为现在的国内市场上，如果要开发一个机顶盒又开发一个显示设备，那么价格对于大多数的中国人来说是太贵了，如果是稍高层的消费者恐怕都愿意去买台电脑来专门上网了，那样对于邮件的处理、文件的下载要比目前所有的机顶盒产品来得专业和快捷，而底层次的用户恐怕又不具备购买如此昂贵的显示设备的能力了。

掌上电脑

目前对于个人电脑的定义已经不再只是单纯的IBM PC了，笔记本电脑、掌上电脑越来越受到商业用户以及需要移动计算的用户的欢迎。许多已经拥有台式机的用户都在渴求拥有自己的随身电脑，但是笔记本电脑的价格的确不菲，就连目前流行的亚笔记本也动辄上万，所以移动电脑的梦想还只有寄托在掌上电脑上了。

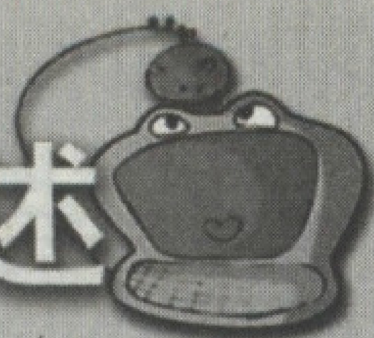
随着后PC时代的到来，信息产品这一概念已经不再是代表单纯的个人电脑，而是将信息产品引入了“处处计算、移动计算”的时代。这一点从PDA（Personal Digital Assistant即数字个人助理）的热销，以及今年初维纳斯计划的推出便可以看出。而广大信息需求者对于信息的接受及处理这一需求，似乎一下子超出了所有人的预期，其实这主要是由于国内网络发展的飞速，以及网络信息交换的接受，人们充分的认识到通过网络获取信息的方便快捷，便由此引发了大家对于能够上网的工具的关注。

所谓的掌上电脑，首先要与PDA（Personal Digital Assistant即数字个人助理）相区别。普通的PC虽然可以完成用户绝大多数的需求，但是其庞大的体积实在是有背处处获取信息的初衷，而笔记本以及新近流行的亚笔记本虽然体积有所减小，但是其价格却比普通PC高出不少，而且携带至少需要书包，所以才会有人关注PDA，但是PDA由于功能的限制，不仅不能达到信息交换，而且还有许多功能根本达不到处理个人信息的需求，所以掌上电脑才会出现。最早的掌上电脑是由3COM推出的Palm，由于其可以联网，所以很快就占据了PDA的市场，但是由于其操作系统与Windows属于不同的体系，因此并不能完全实现与主流台式PC相互联系。由此，产生了基于与Windows相兼容的Windows CE作为操作系统的掌上电脑。

掌上电脑初窥

目前基于Windows CE的掌上电脑能够在国内市场找到的有不少，其中最先进入市场的是HP的掌机，而后台湾的国众、联想、以及通过电视直销方式销售的恒生掌机相继进入市场。

值得注意的是联想推出的天玑1000，其是天权2000的上一代产品，机身采用金色设计，13.6×8.5×19厘米的外形尺寸，重量为0.22千克，可以轻松放入衣袋中，携带起来非常方便。它采用4级灰度的单色液晶触控显示屏，能够提供240×320的显示分辨率，并且带有EL背光；在显示屏前部配有一个透明塑料的保护盖，能够向上翻起，如果用户在使用中觉得不方便，还可将其取下。天玑1000配置了MIPS RISC3000处理器，CPU的频率为75MHz；该机拥有8MB ROM，其8MB RAM可扩充至16MB。天玑1000内置了28.8Kbps调制解调器，因此用户只需一条电话线就可漫游各个网站、收发电子邮件或进行传真。该机可以插接CF卡以扩充内存。天玑1000有3种供电方式，用户可以使用专用的无记忆镍氢充电电池，也可以装入两节AA型5号碱性电池，或者选用多用适配器供电（此时还可以同时向专用充电电池充电，但是如果用户选用了其它型号的充电电池，那么多用适配器则不能对其充电）。该机的多用适配器设计得比较独特，它将AC电源与串行端口连接器融为一体。天玑1000不仅提供了串行端口，而且设置了红外接口，用户可以在按动热键后，利用远红外传输功能进行两机间的名片信息交换。另外，在“联系人”中，用户可以一次向另一台Windows CE设备发送多达25张卡片，使用起来非常方便。应用其内置麦克风和系统提供的录音功能，使用者可以将一些声音事件记录下来。在机体的左侧，自上至下排列着5个按键，分别是执行键、上移键、下移键、退出键、电源开关键（附含背光开关功能），机体正面的4个快捷键则可以启动录音、名片交换、打开联系人列表和任务列表的功能，以提高用户的工作效率。

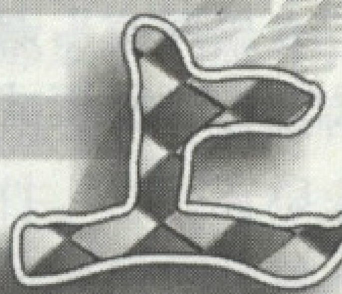


谈谈网上书店

北京 尚进



1997年，在杭州成立了国内第一家图书网站，虽然它的名字已经不记得了，但是它标志着国内图书业向互联网进军了。转眼，一系列网络书店纷纷崛起。我能够叫得上名字的也就那么几家，而形形色色的小网络书店就更多了。

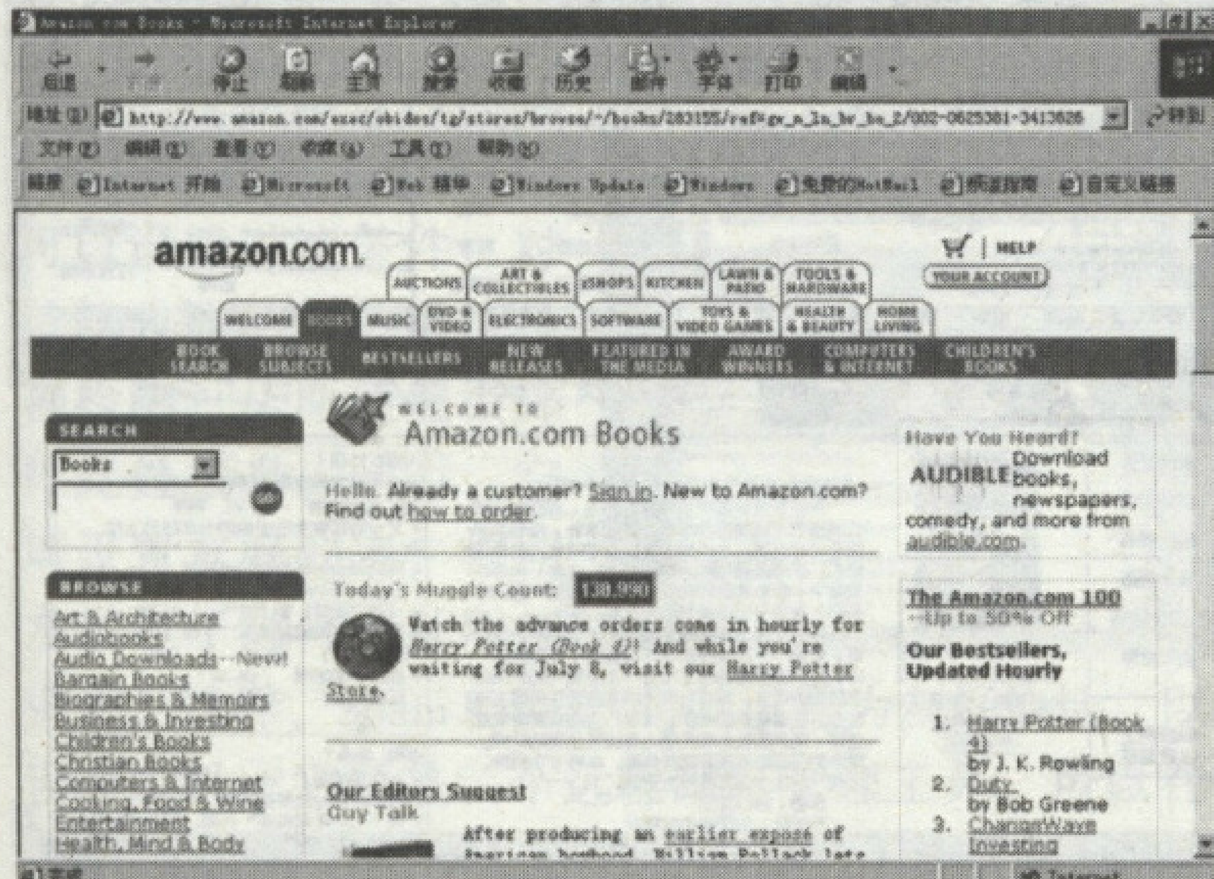


电子商务为何从卖书开始

谁都知道，网络既不能打粮食也不能出棉花。那电子商务的赢利从何而来呢？网络拉近了商家和用户的距离，大大压缩了中间环节，从而可以节约社会资源。也就是说，电子商务赚的是省出来的钱。但是现在的电子商务模式也有它致命的弱点，网络在压缩了中间环节的同时也将售后服务给压缩了。而书籍、CD可以避开这个难题，书籍等基本没有售后服务，属于一锤子买卖。而且书籍的利润非常丰厚，通常的书店在有40%的死库的情况下仍然获利颇丰。网络的应用可以大大减少库存，仅是40%的库存就够电子商务赚的了。



就在不久前金山卓越也加入了网上书店的行列，由此中国网上书店又多了一家。难道电子商务没的卖了吗？其实中国网站之所以选择网上卖书根本的原因是能够获取利润。即便是书籍很高的折扣再加上运费等费用也是有利润的，这个利润来自规模化。但是这些网络书店没有看到中国到底有多少人买书看书。国家中级干部每年的书报费是128元，但是城市有消费能力的人每年真正能买几本书，中国书籍市场没有美国那样好的读者土壤，也就不会有Amazon这样的奇迹。



另一方面的问题是中国图书出版业并没有放开经营，网站想从事出版经营根本不可能，这也就使得网络贩卖只能充当批发销售的角色。而国内每年刊印的书籍中又有很大一部分是没有版权或者是枪手捉刀之作，这就进一步缩小了网上卖书的空间。但是为什么金山还要选择书籍作为自己电子商务的突破点呢？

还是先让我们算一笔帐。我们以一本定价20元的由目前书籍发行主要通过的书商渠道（也就是所谓的二渠道）发行的书籍为例，该书籍的刊号、纸费、印费、校对等费用加起来基本上是6.5元钱左右，这也是一本书实实在在的成本，而后再拿出6元左右作为作者的版税以及书商的利润分成，而剩下的7.5元基本上是给传统发行渠道留下的利润空间。这就是一本书的定价来源。而通过网络发行的书籍之所以打折可以打到5折的原因就是刨去了7.5元的传统渠道利润，作者与书商（往往是书商）再将自己的利润让度一些出来，就可以形成新书5折网上卖的现象。从中不难看出目前电子商务之所以热衷于网上卖书的根本原因就是因为中国图书音像等制品的利润空间较大，为电子商务低价折扣贩卖提供了可能。

网络书贩的特点

不管是美国的亚马逊还是中国的8848，都选择书籍作为电子商务的突破口，这带有内在的必然性。书籍的特点是数量大，产品的个体差别小，因此最适宜网络营销。但是有一些问题却带有中国特色的。

说到电子商务，大家都知道在中国有两大障碍：信用和配送。中国的信用卡使用还不广泛，这给网上支付带来了困难。配送系统也不完善，代价非常高。一本书50美元，在美国网上书店买打8折为40美元，加上3美圆的运费共43美元也省下7个美元。国内一本书50元，网上书店打个8折要40元，加10元

邮寄费一点没省，你还要等老长一段时间。

面对两大障碍，中国的贝索斯们充分发扬了愚公移山精神。8848硬是跟困难较上了劲，现在有了10几种支付手段，没有配送体系可以雇人用自行车送货，好歹让电子商务在中国开展起来了。虽然8848可能要花100元钱来卖出10元的书，虽然你买本书要发N封电子邮件，打若干个电话，等半个月人家告诉你没货，但谁敢说他不是电子商务？只是有点累得慌。

网络书店

1.亚马逊模式

拷贝亚马逊方式（即BtoC），中国大部分图书网站都是如此做的。美国亚马逊前期的成功对国内图书



网站有很大的影响，大多数的网站效仿或者利用亚马逊的BtoC模式运作，典型的例子如当当、8848等综合性网站中的在线购书。这些性质的网站从实质上讲扮演的是一个网上书店的概念，它们利用互联网的中介特性代替经销商这一环节。但是由于书籍的来源问题，使得其成本并不非常低，即便半价也绝对是赔着卖。另外其配送体系也没有达到亚马逊那样的电子化，中间环节也存在非常多的问题。

2.国情模式

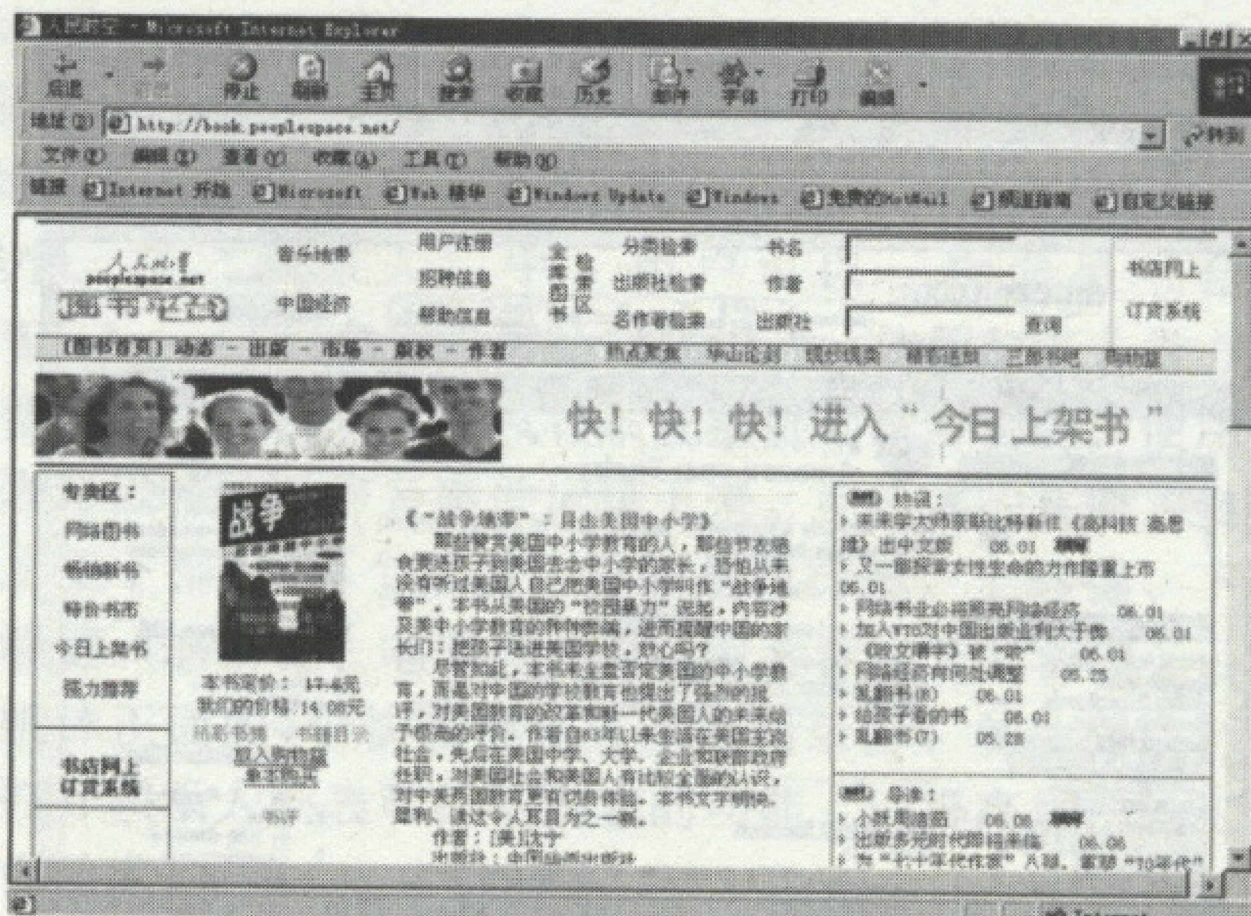
中国网上图书业必须考虑中国国情。一些图书网站试图通过双渠道模式（即BtoC、BtoB两种模式的结合）来修正拷贝美国亚马逊带来的不利因素。他们将BtoB的模式融入到自己的经营模式中，如科利华、席殊、世纪超星等，这些网站利用一些现有的资源积极拓展BtoB的商业模式。而科利华中国购书网初期大力建造的“量子通道”，计划联络千家出版单位、万家书店入网，直接进入图书流通领域，创意勇气可嘉。问题是中国图书出版业并没有放开经营，网站想从事出版经营根本不可能，出版社的经营活动只由国家专营。而且流通领域并没有完全放开，新的经营者很难获得登记批准。因此对传统渠道产生了的强烈冲击。

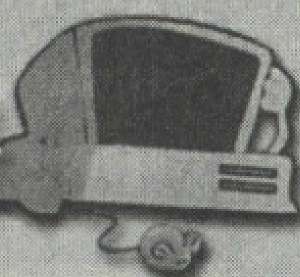
3.中间商模式

国内此种模式的运作代表是人民出版社属下的“人民时空”网站。由于“人民时空”网站的基石是图书出版业的权威机构——人民出版社，在图书流通过程中，它无可非议地占据上游优异的资源优势。“人民时空”把自己定位在一个功能型服务平台建设上，它既服务于上游的出版社，也服务于中下游的书店和终端客户——读者。它具有出版社社区平台、网络出版平台、出版信息平台和电子商务平台4种功能。这种模式整合了“人民时空”具有的上游先天资源优势。但是要注意的是这种模式并不是普遍可行。

后记

这么多的人都玩网络书店，尽管每一家都号称自己的商业模式如何如何，而且还不希望将其与其他国内网络书店相类比。而这些国内的网络书店打死也不承认自己是亚马逊模式，总是自诩e社区、上中下模式。但是难道这与亚马逊的区别真的很大吗？可以说，这些各色的网络书店对于网民的唯一好处就是可以买到一些便宜书籍，但是这些书能否快速送到，就只能靠祈祷了。而众多的网络书店另一个好处就是为爱读书的人提供了一个查询书籍目录的方便途径，往往是通过网络书店查询一本书，而网络书店基本上是缺货，现有存货也仅仅局限于畅销书籍，这从另一个侧面暴露出目前网络书店在品种以及服务的问题。





垃圾邮件大扫除

黄楠树工作组
Rain-Wind

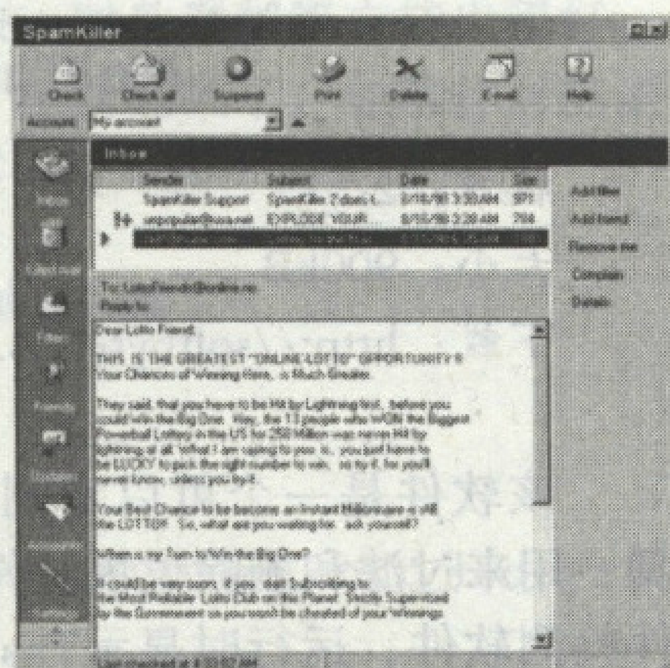
你的信箱环保吗？可能你觉得这个问题比较可笑，可对于一些老网民来说，这可是一个必须面临的问题。每天在BBS、虚拟社区上游荡，总能看到人们对各种垃圾邮件的无奈与笑骂！想当初，笔者还是一个“小虫”的时候，在BBS、虚拟社区或者各种公共场合都喜欢将自己的E-mail公开，于是接下来的就是收信时那成堆的邮件，每天费时地收取下来，却发现是毫无用处的垃圾邮件！那么怎样才能有效抵制这些垃圾邮件。办法有很多种，其中直接在邮件服务器上将这些垃圾信删除最有效，这就是我们要介绍的垃圾邮件清理软件。

垃圾邮件清理软件的运行原理比较简单：当你上网浏览时，它在后台运行，检测信箱邮件，读取信件的发送者、头文件、主题等主要信息（并不将信件内容下载到本机），同时以列表形式展现信件的头文件信息，让你决策删除还是保留该信件。下面我为大家介绍几个常用的垃圾邮件清理软件，并列举各自的优缺点，读者可根据需求自行选择。

Spam Killer

版本：2.77
大小：2.4MB
下载：http://www.spamkiller.com

这是一个功能非常强大的垃圾邮件清除软件。提供邮件过滤器，可以设置过滤条件，对信箱收取的信件进行各种检测，从而使垃圾邮件无处藏身。同时，它可设置友好列表，将朋友的电子邮件地址添加进去，这样，Spam Killer就将其设置为友好地址，以免误删邮件。它还是一个远程邮箱管理工具，可以在你浏览网页时，对电子邮件进行信息读取，包括邮件头、内容和附件等，并提供列表，让你决定是否从邮件服务器上将其删除。另外，它还相当于一个邮件检测工具，你可以为每个邮件帐号设置检测任务列表，让Spam Killer定时检测邮件帐号，当有新邮件出现时，托盘处的Spam killer小图标会不停地闪烁，同时发出声音或是启动邮件程序收取邮件。

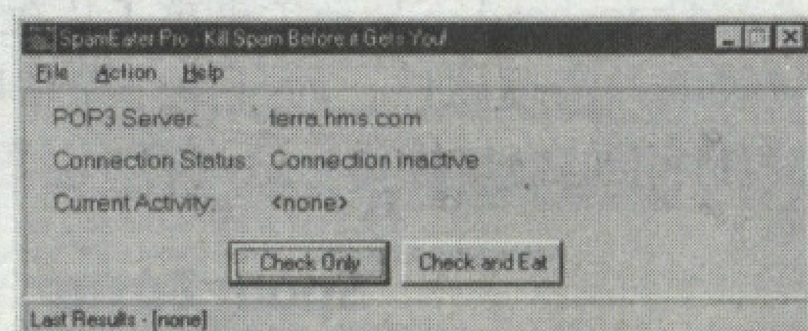


Spam Killer是一个很好用的垃圾邮件监测软件，其最大优点是运行之后自动隐藏在状态栏。当有新邮件时及时通知用户，让你决策是否收取该信件，另外可以设置电子邮件相关程序，方便用户收取信件。

SpamEater Pro

版本：3.03
大小：1.3 MB
下载：http://www.hms.com/default.asp

SpamEater Pro自身携带5000多个发送垃圾电子邮件的地址列表，遇到列表中地址发来的电子邮件就将之删除，而且在不断升级之中。它也不断收集各种垃圾邮件发送地址，同时还允许你自己添加地址列表。你可能有些担心，万一它的地址列表有误，那不是将有用的信件也销毁了吗？不用担心，SpamEater Pro还带有Interactive Checking工具，在删除之前为你列出各种信件的邮件头，让你抉择是否删除该邮件。不过令人遗憾的是SpamEater Pro不能按关键字进行过滤或检查邮件内容，所以这也降低了它拦截清除垃圾邮件的准确度。不过，繁多的地址列表为之增色不少。

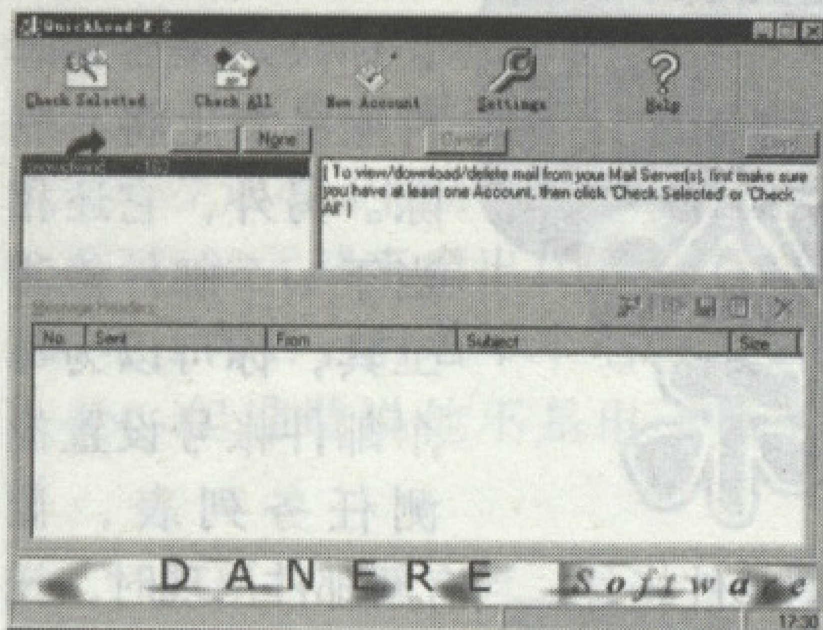


经过笔者试用，发现SpamEater Pro对各种免费信箱支持不是很好，在连接检测过程中经常发生无法链接的错误，但是对各种付费帐号支持却很好。

Quickhead-E

版本：3.0
大小：2.9MB
下载：http://www.danere.com

Quickhead-E是一个垃圾邮件清除助理，它不需要下载邮件就可预览标题，直接在服务器将垃圾邮件删除！除此之外，Quickhead-E还可以选择个别邮件查看，而不是如一般电子邮件软件，每次都会把服务器中所有的邮件标题收回来。你可以依照邮件标题决定是否要把它收到本地，然后再用记事本阅览。不过，它只能看纯文字的邮件，不能查看HTML邮件！Quickhead-E支持多个邮件帐号和各种电子邮件服务器类型。在检查邮件时，可以一次检查所有帐号，也可以只检查特定帐号。此外，Quickhead-E也有定时检查邮件功能，例如：你可以设定每10分钟检查一次邮件。当有新邮件时，你再决定是否立刻下载或预览内容，甚至直接删除它。虽然，Quickhead-E不能写信、看HTML类型的邮件，可是它却是一个很不错的过滤和预览邮件的软件。在最新版本中，它不仅支持POP3邮件帐号，同时也支持Hotmail帐号，这可是难得的优点。



Quickhead-E是一个秉承了传统列举、删除思想的垃圾邮件清理软件，而且操作简单明了，界面简捷，符合标准的窗口操作，适合喜欢传统操作的人。

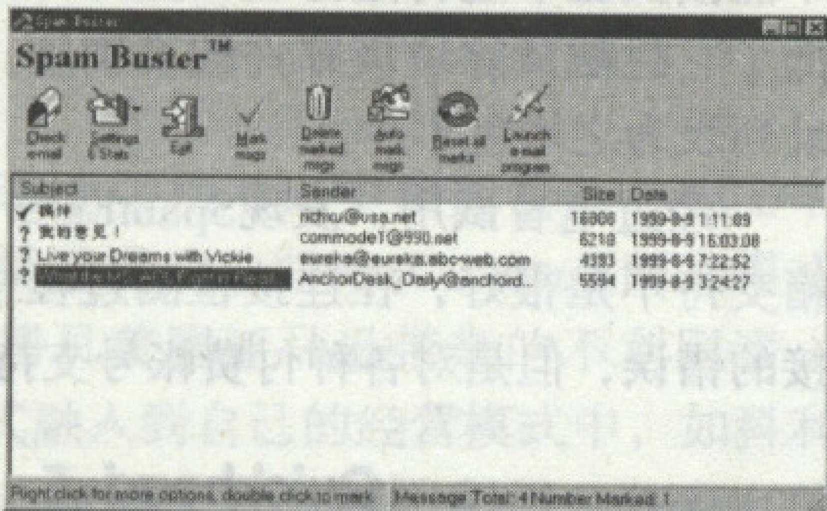
Spam Buster

版本：1.8

大小：1.41MB

下载：http://www.contactplus.com/

这是一个E-mail过滤软件，在服务器端清除垃圾邮件，还可以作为E-mail检测软件使用，最多可以同时检查12个信箱。它自动扫描新E-mail、自动清除垃圾邮件、具有朋友地址列表保证他们的信件不会被错删。Spam Buster用超过17000Spam资源的数据库来帮助清除邮箱中不需要的垃圾邮件，你可以将任何地址加到清理清单中，也可以设置能够检验标题、主题、信息容量和输入信息来源的客户过滤器。软件操作简便，只需要在Settings & Stats中设置你的邮箱POP3、帐号、密码，然后就可以使用Check E-mail来检测选择的邮箱信件了。如果你认为其中有垃圾邮件，那么你就可以进行删除，而且你还可以在Settings & Stats中设置自定义的过滤条件，这样，程序就可以按照设定在服务器中将垃圾邮件清理了。



从使用过程看，Spam Buster在功能方面比较强大，但是邮件检测速度较慢，而且对一些免费电子信箱支持不是很好。不过，它的贴心设置，以及内建的一些删除垃圾邮件功能都是典范。

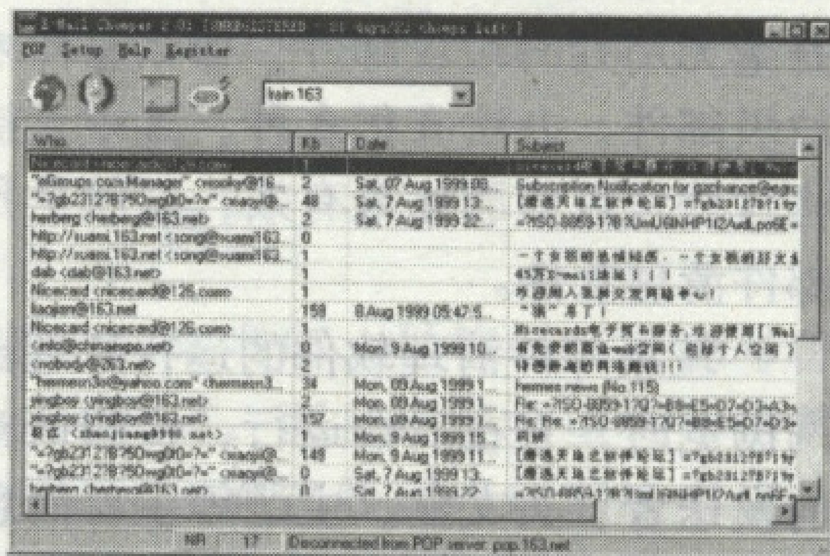
E-mail Chomper

版本：2.01

大小：1.7MB

下载：http://www.sarum.com/echomp.html

E-mail Chomper让你在下载之前先预览邮件服务器上的邮件，并决定收取还是删除。这个功能对于删除巨大、多字节的垃圾邮件非常重要，同时该程序支持多POP地址。使用方法也非常简单，首先在Setup/Options中设置邮件服务器，设置方法同上所述，然后就可以使用POP/Connect命令来连接邮件服务器，程序会非常迅速地进行连接，并列出信件的头信息、发信人以及大致内容，这时，你就可以对邮件操刀了。



E-mail Chomper的执行动作非常快，而且操作简单。如果你既想处理垃圾邮件，又不想接触过于复杂的软件，那么E-mail Chomper应该是你很好的选择。

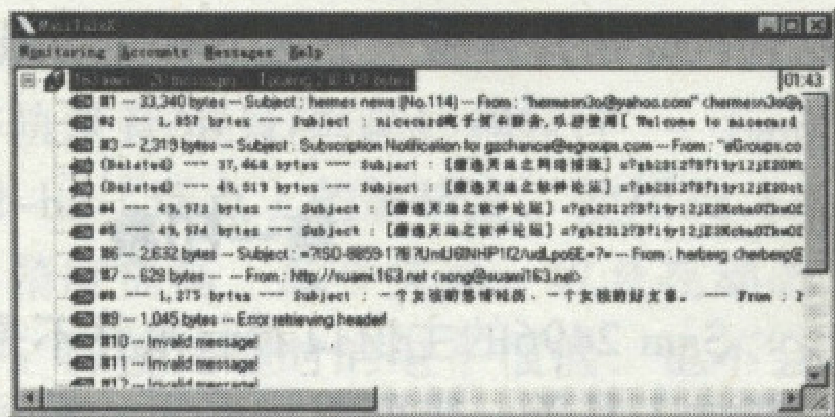
MailTalkX

版本：2.3

大小：900kB

下载：http://softbytelabs.com/

该软件是一个可以定制的电子邮件监测实用工具，用来过滤和删除垃圾邮件。同时，它也是一个邮件检测软件，运行时显示Taskbar System（任务栏系统）托盘图标，当有新邮件时，会有声音或图像提示。其最大特点是可以对多个帐户进行监测，并对过滤器进行设置。你可以对MailTalkX进行定制，从而在



收到某个人的邮件时就播放特定WAV文件，也可以依所收邮件的主题配以不同的WAV文件进行播放。

在使用过程中，笔者发现MailTalkX的检测速度非常快，对各种免费的电子邮件支持也相当好。唯一的缺陷是只支持一个帐号，如果你需要检测另外一个邮箱，那么必须重新输入该邮箱的POP3、帐号和密码。

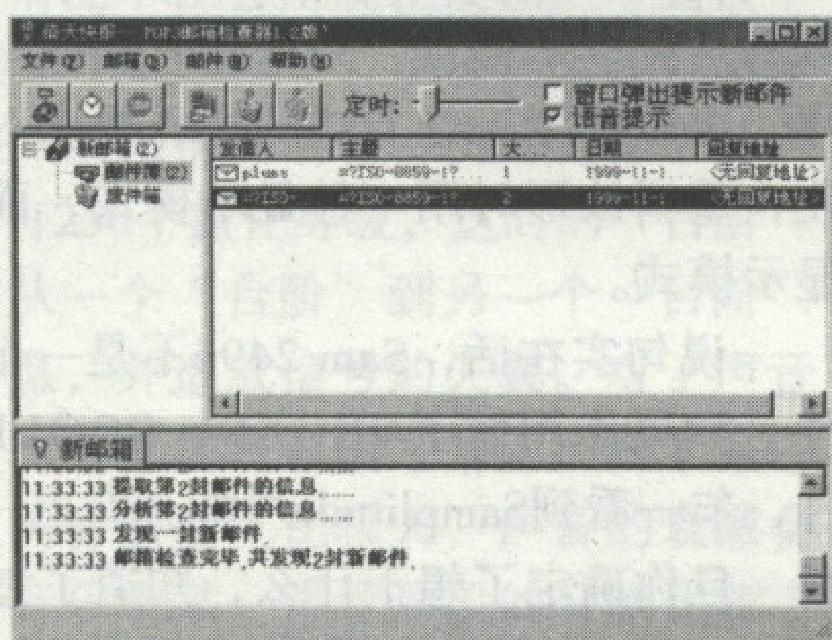
倚天快报

版本：1.2

大小：323kB

下载：http://www.newhua.com.cn/down/ytkb_Setup.exe

倚天快报是一款支持POP3协议的邮箱检查软件，可以检查指定POP3邮箱中的邮件情况，并返回邮件信息，如主题、大小、发信人、日期等。它通过数据对比发现新邮件，并以声音、图标闪烁的形式通知用户。它所具有的在线删除功能可以在服务器上删除邮箱中的邮件，使你免受垃圾邮件的困扰，同时，它还具有定时检查功能，可以设置每隔1-60分钟检查邮箱一次。



倚天快报是一个比较适合国内用户的垃圾邮件清理软件，检测速度非常快，对免费邮箱支持也很好，特别是美妙的女声提示，绝对酷呆了。如果你对英语有恐惧症，那么我劝你还是使用国产倚天快报吧！

Mails Cat

版本：2.0正式版

大小：273kB

下载：http://ftp.maoming.gd.cn/c/leonyxl/heresoft.htm

一个简单的全中文操作邮箱检测软件。具有多用户支持，互相独立，配置文件全面加密，可以设置多个E-mail帐号，同时检查多个帐号，支持POP3协议，全面支持Socks4和Socks5代理协议（防火墙），多种提醒方式，可隐藏于任务栏右下角的系统盒中，不影响当前工作，新增支持查看简要邮件头信息，远程删除邮件。它还支持Big5和GB字符转换、自动拨号和IP地址监视等等。

从使用过程看，Mails Cat也非常符合国内用户，全中文操作，语音提示（就差和手机一样换肤了），界面友好。除倚天快报外，它是另一个为国产垃圾邮件清理软件争光的成员。

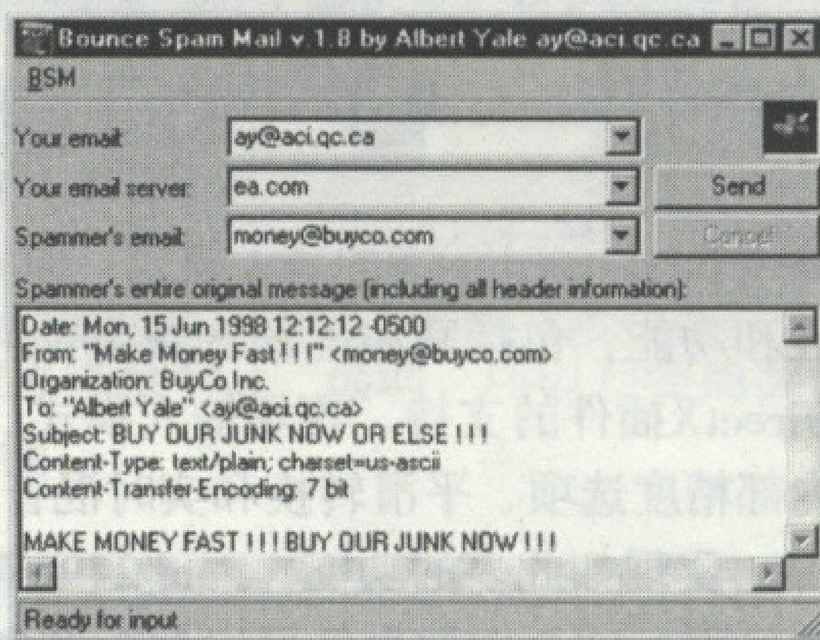
Bounce Spam Mail

版本：1.8

大小：271kB

下载：http://www.er.uqam.ca/merlin/fg591543/bsm/

小巧的垃圾清理软件，从垃圾邮件清除软件的定义上来说，Bounce Spam Mail其实并不能算垃圾邮件清除软件，正确地说它应该叫"垃圾邮件反击软件"。在使用过程中，它能够帮助使用者向垃圾邮件发送者回复一封告之他所发送的信箱并不存在的信件，以此避免受到垃圾邮件的困扰。我们一般看到的警告都是不要给垃圾邮件发送者回信！而该软件则是使用邮件服务器的名义回信，说此地址不存在，所以一般情况下还是可以避免垃圾邮件的再次攻击。并不是这个软件的功能有多么强大，而是该软件构思很巧妙，对于那些还没有收到大量垃圾邮件的朋友比较有效，而且通过它你还能摆脱某些人的纠缠。



上面，我为大家介绍了几款各具特色的E-mail垃圾邮件检测软件，当然，这种功能的软件还有很多，在这里就不一一评说了。看完文章你肯定要问，到底哪种软件效果最好呢？从笔者使用和对比结果看，Spam Killer和Quickhead-E是很好的英文垃圾邮件清理软件，而倚天快报和Mails Cat是很好的中文选择。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第7期\BBX\下。

Sam 2496——数字音频工作站软件之王（上）

北京　白勺

许多音乐制作人和音响工程师都有一个美好的梦想，那就是在自己的PC中装入一个完整的音乐制作系统。这样你就不用整天面对成堆的器材、长长的连线、没完没了的设备连接和噪音干扰问题，因为你能在软件中对这一切加以控制。如果你真的想通过计算机音频工作站来进行工作，那么SEK'D公司的Sam 2496软件会帮你大忙。

作为该公司软件产品中的旗舰，Sam 2496包含了多轨录音、波形编辑、调音台、信号处理器、母盘制作工具和CD刻录等众多功能。配上电脑、数字音频卡、监听设备、CD刻录机以及话筒、（硬件）调音台等前端设备，你就拥有了一个完整的音乐工作室。为了使制作出的音乐更加出色，SEK'D公司在该软件中加入了对高精度音频格式的支持，其量化精度可达24bit，采样率最高可达96KHz。

Samplitude 2496沿用了SEK'D公司大受欢迎的Samplitude Studio 4.0的基本模式，但增加了不少新的特性和功能，包括高精度的音频录音、处理和回放、对DirectX插件的支持、现场输入模式、新的抖动处理和内部精度选项、平滑转换和实时混音刻录CD等。

实现如此多的功能，Sam 2496对电脑硬件的要求如何呢？这个软件最低可以运行在60MHz的奔腾处理器上，但这时功能仅局限于最简单的音频录音、编辑和刻录CD；在166MHz处理器的支持下，Sam 2496可以实现"基本"的实时效果，但无法进行实时多轨缩混；如采用奔腾Ⅱ的CPU，Sam 2496可以胜任所有功能；如果你使用的是奔腾Ⅲ，那么借助于该CPU的SSE功能，所有的均衡处理都可以实时进行。另外一个重要的因素是硬盘速度，它决定着你最多可以用多少个音轨来制作音乐。SEK'D公司称用老式EIDE接口的硬盘，可以支持8至20轨的单声道录音。如果想获得更佳的性能，最好使用UDMA 66 IDE硬盘或是UltraWide SCSI硬盘。

笔者在一套奔腾Ⅲ-733 CPU，配有128MB内存，IBM 20GB UDMA 66硬盘的系统上试用了Sam 2496。写这篇文章的时候，我碰巧正在编辑制作一首乐曲，所以有机会亲身体验一下这个软件的强大功能。

第一印象

Sam 2496的主窗口看起来并不是很友好，上面有一些大工具条，排列着许多钮。幸运的是，当鼠标移到每个按钮时，会出现一个在线提示条显示它的功能。当你弄清每个按钮的作用后，你可以进入设置选项，在启动时让窗口中只显示你用得上的功能按钮。实际上，Sam 2496可以有两种显示模式，并可随时切换。这个功能非常有用，可以根据工作方式的特殊要求对显示配置进行优化，编辑波形时用一种显示模式，而混音时用另一种显示模式。

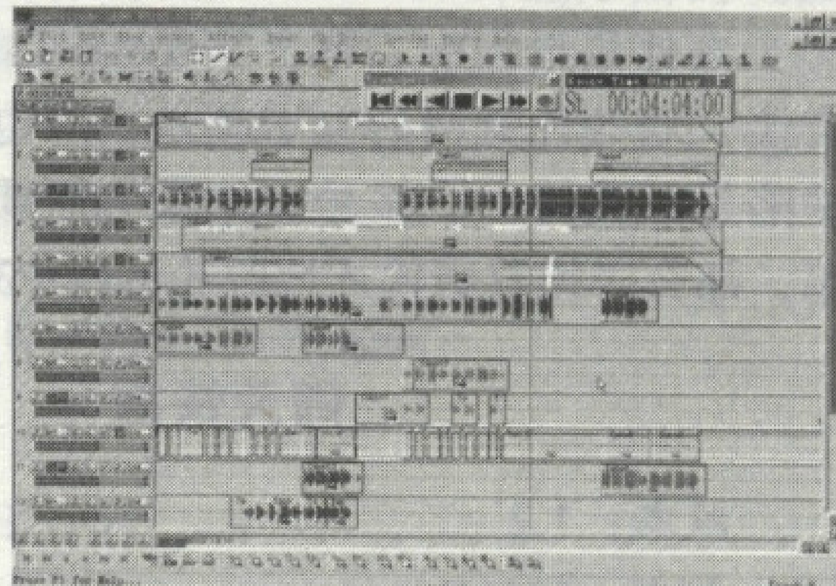


图 1

说句实在话，Sam 2496不是一个很容易上手的软件。如果你用惯了VEGAS、COOLEDIT这些美国软件，乍一看到Samplitude可能会有点"找不着北"，不过一旦你确定了想干什么，知道了怎么干，你很快就会被Sam 2496的强大功能所折服，进而把COOLEDIT之流请进回收站。

Sam 2496对音频的操作完全是非破坏性的。波形文件在它看来只是一些素材，当你把一个素材拖进Sam 2496的编排窗口，你对它的所有操作都是"虚拟"的，这些操作（如：音量变化、声像变化、淡入淡出、动态处理，效果处理……）都不会对波形文件产生直接改变。虚拟编辑的好处是：首先，你可以充分发挥你的想象力，任意地"蹂躏"你的声音文件而不必担心这些文件会遭到破坏；其次，由于所有的工作都是藉Sam 2496先进的数字信号处理算法，利用计算机CPU实时进行的，因此速度飞快；第三，基于以上两点，所有的调整都可以实时进行，你可以一边听着音乐一边对各个音轨进行各种调整，享受真正实时

混音的乐趣。

作为一个“多轨录音/混音/母盘处理软件”，Sam 2496 提供了最高32-bit（浮点）的解析度。使用32-bit解析度可以使计算精度提高，减少失真，以及在动态处理时不影响电平。即使处理时的电平很低，也不会导致噪声增加。但由于数据量的增加，32-bit（浮点）格式需要两倍的硬盘空间，能够同时播放的音轨数量也会减少。

如果计算机功能足够强大，我建议尽可能使用32-bit解析度，因为使用16-bit解析度所有音轨中的信号加起来不可超过16-bit（0 dB），否则声音就会过载（俗称“破”了）。因此，当我们对一个4立体声音轨的音频工作表进行处理时，需要将每一个音轨都衰减2个bit，也就是12 dB。当然在实际应用中，音轨的录制和播放都不是使用最大电平，用户可以根据实际情况进行适当调整。但要注意，进行音量电平衰减操作有可能导致声音中出现“咔哒”声。不过，在使用32-bit的量化精度情况下没有上述问题，只要将调音台上的主音量推子适当向下调整一点，使音量电平比0 dB略低就可以了。

Sam 2496还提供了强大的抖动处理功能，我们知道当一段声音波形被量化时，信号会被分成一个一个的“台阶”。这种情况不仅会出现在模拟信号到数字信号转换（即AD转换）的过程中，也会出现在将高量化精度声音信号向低量化精度信号转换的过程中。一个8-bit的数字信号有256个量化等级，这时的“台阶”数目过少，会造成从一个“台阶”到另一个“台阶”时，丢失过多的信息，并造成信号的失真。对于声音信号，尤其是音量比较低的声音信号来说，由于每一级“台阶”所对应的音量变化比较大，声音的衰减会非常生硬。因此当音乐中某一声音片段的音量比较小时，上述失真现象会格外明显，很容易被人耳所察觉。

抖动处理可以有效地缓解这种情况。当将一个32-bit浮点音频信号转换成16-bit音频信号时，抖动处理会在其中加入一些“噪声”的信号，从而使每一级“台阶”之间变得平滑，消除失真的生硬感。Sam 2496 可以根据不同的情况选择加入线性噪声或三角波噪声，使声音变得更加完美。

录音

Sam 2496为单轨录音和多轨同时录音提供了两种不同的录音方式。当进行单轨录音时，软件会打开一个对话框，可设置录音模式（单声道或立体声）、采样率和其它多种参数。要进行多轨录音，则只需按下一个按钮，但在录音之前，你需要在VIP窗口中对每个音轨对应的输入设备进行设置，这确实是一个乏味的工作。如果经常进行多轨同时录音，建议将一个设定好的方案保存起来，在需要的时候直接调用，这样可以节省不少时间和精力。

Sam 2496在单轨录音窗口中提供了一个非常有用的功能——实时重采样。由于绝大多数DAT和MD都是以16-bit/48KHz录制，而CD标准是16-bit/44.1KHz，因此要想把DAT里的内容转成CD，就不得不以48KHz录音，而后再重采样为44.1KHz。如果使用Sam 2496做这个工作，可以选择使用16-bit/48KHz录音，同时选取“重采样至44.1”选项，这样，所有的数字音频信号都会以16-bit/48KHz进入计算机，随即实时转换成16-bit/44.1KHz存到你的硬盘上。你只需稍加处理，再按一下“刻录CD”按钮就可以一切搞定了！

Sam 2496的穿插录音功能也很好用，可以事先设

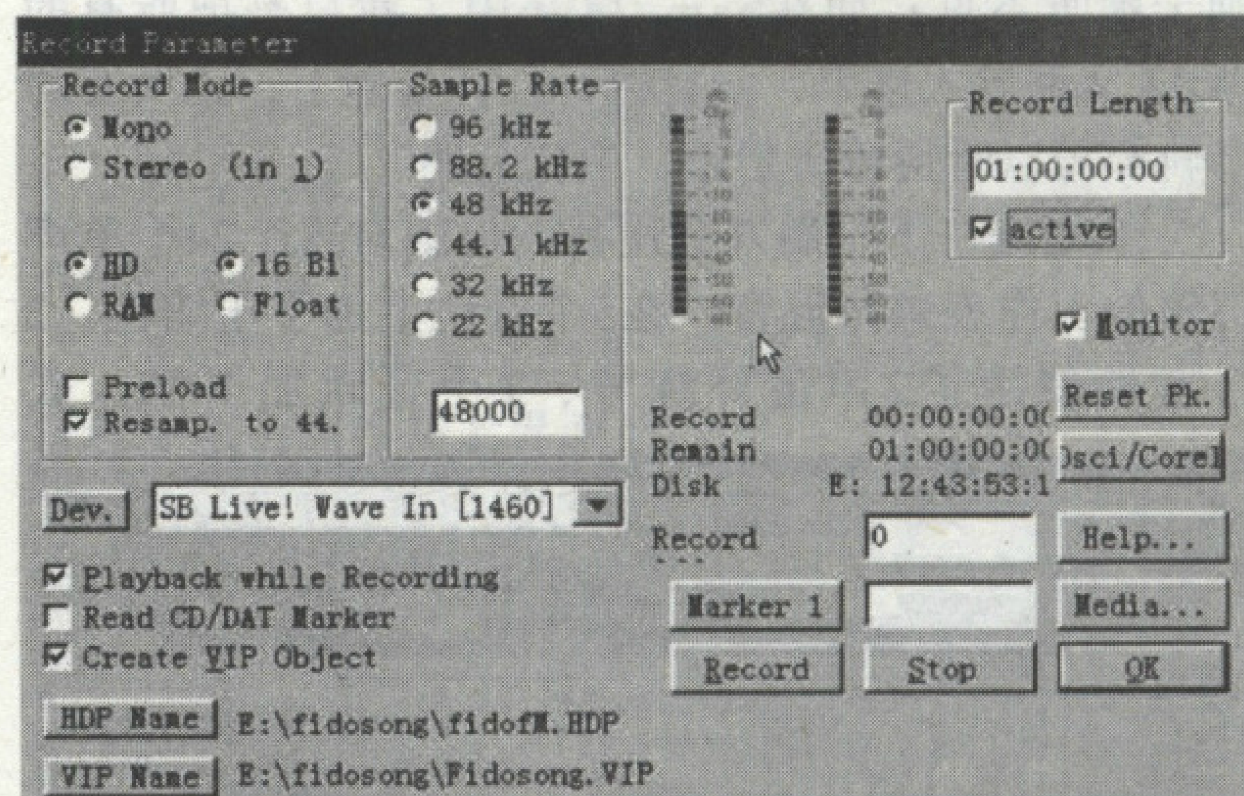


图2.选择“重采样至44.1”选项，可以方便地实时进行采样频率转换

置插入/穿出点或随时手动进行穿插录音。所有的接口处都可以进行自动交插淡化，不会发出讨厌的“噼啪”声。它的“任务管理器”也设计得十分体贴，允许对同一片段进行多次穿插录音，然后利用“任务管理器”找出最满意的一次。

如果你懒得自己录音，可以用Sam 2496导入各种格式的音频数据，包括WAV，AIFF，MP3，WAM，甚至AVI，MOV和MPEG电影中的伴音。Sam 2496还提供了超强的CD音轨抓取功能，可以通过全数字化的方式从大多数的CD-ROM驱动器中读取CD唱片中的音频数据，由于采用的是全数字的方式，因此声音质量不会有损失。与其它“业余”CD抓轨软件不同的是，Sam 2496 提供了扇区同步模式，我们知道，由于音乐CD在编码中没有编入纠错码，因此CD-ROM在对同一位置进行两次读取时，不可能做到完全的精确无误，这就会给抓取下来的音频数据带来不同程度的失真。但是

在Sam 2496中，如果你选择了扇区同步模式，在音频数据复制的过程中将会执行软件纠错处理，通过这一特有的纠错算法，你抓下来的音轨就可以与原来的CD完全一致。

播放

Sam 2496除了可以正向播放和反向播放外，结合菜单选择和工具条上的按钮，可以用空格键来控制播放一次、循环播放、播放片段、预加载播放、重放、播放到选中范围开始处、从选中范围开始处播放、播放到选中范围结束处、从选中范围结束处播放、跳过选中范围播放等等，还可以在播放的同时改变采样频率。

不知是不是由于算法的问题，我注意到Sam 2496进行多轨同时播放时声音品质要比其它数字音频软件好很多。比如，同一个24轨的工作表，在VEGAS或COOLEDIT中播放时，有的音轨会模糊不清，有的音轨则干脆听不见；而在Sam 2496中（我只是把所有的.WAV文件导入进来，没有进行任何处理），则所有的音轨都可以听得清清楚楚，层次分明。

顺便提一下，后来我用我的电脑对这个24个单声道轨的工作表进行混音。在5个音轨上加了压缩器、2个音轨使用了2声道环绕声、1个音轨加了插入式



图3.与视频文件进行逐帧同步

DirectX效果器，所有的音轨都使用了EQ和辅助总线上的DirectX效果器（混响），最后还在总输出上加了一个限制器。这一切加起来都没有使我的CPU和硬盘的平均占用率超过50%，峰值也没有超过90%，老实说我对这个结果非常满意。

无论作为主机或从机，Sam 2496都可以与其它音/视频硬件或软件进行很好的同步。可选的同步方式为MMC，MTC和SMPTE。当然你可以把AVI或MOV文件导入进来直接在软件内进行逐帧同步，如果你经常制作影视音乐或配音，看到这个功能一定会乐得合不拢嘴。

编辑

如果说Sam 2496只是一个全功能的声音编辑工具，那真是小瞧了它。我认为它能解决在音频工作中碰到的一切问题。不但可以对音轨整体进行编辑和加工，也可以对音轨中特定的区域进行单独的编辑和加工，这意味着这种编辑和加工将十分全面、非常灵活。

大多数音频编辑软件只能在一个窗口中对音频区域进行显示和处理，而Samplitude可以让你同时打开3个窗口，每个窗口都可调整大小和设置。这对于选择

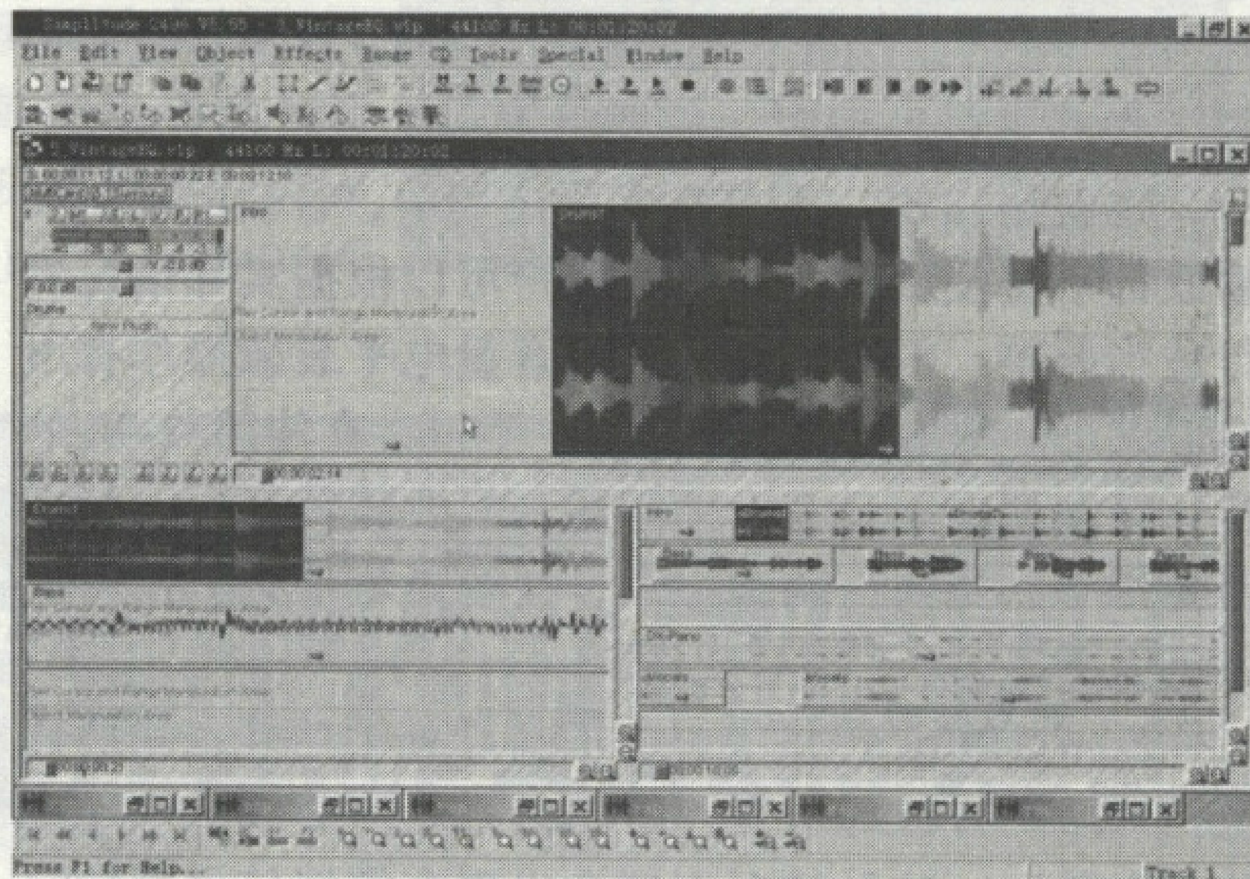
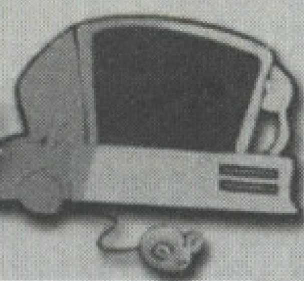


图4.在Sam 2496 中你可以同时打开3个窗口

循环区域等编辑工作大有好处，你可以在不同的窗口中同时对循环区域的起点和结束点进行显示和处理，再也不用像在一个窗口中工作时那样将要编辑的区域前后拖来拽去。

在Sam 2496中进行的所有操作都可以撤消或重做（可以撤消或重做100级）。如果喜欢直接针对波形进行操作，Sam 2496同样提供了“物理编辑”窗口，你可以用它来剪切、复制、粘贴或为未经处理的音频数据加上数字信号处理效果。在进行这些操作时，Sam 2496允许为这些波形创建一份副本，以免危及原始音频数据。

Sam 2496还有一个巧妙的编辑功能：它把在音轨或乐段中选定的部分叫做“区域”，使用区域管理器可以保存或调用这些区域。你想在一个音轨上作一段曲子吗？从曲子中选取一小段存成区域。无论什么时候，你都可以在区域管理器中或通过适当的键盘命令对这一小段乐曲进行处理。通过这种功能可以迅速重选已选过的音轨进行处理或编辑。我发现这个功能在制作歌曲专集时特别有用，因为区域可以用在修整乐段、设置标记到使用DSP（数字信号处理）等许多工作中。使用区域管理器可以节省大量时间。





高春晖最后还是离开了“金山”，“金山卓越”也改名叫“世纪卓越”，一个从开始做Download的网站变成了“电子商务”，这种“变脸”不知道到底谁是“赢家”谁是“输家”；我们以前向往自由、奋斗、拼搏、进取的“飞翔鸟”，现在也变成itdoor.net，难道“个性”与“资本”就真的存在冲突吗？阿楠不知道，阿楠也不敢去想，这让我想起曾流行的一首歌：“不是我不明白，这世界变化快”。

超级兔仔魔法设置 (Magic Set)

版本：V3.3
大小：1.48MB
性质：免费
类型：系统工具
评价：★★★★★
作者：蔡旋
主页：http://www.superr.net/
下载：http://csw.cnshare.net/pub/csw/superr/ms33.zip

这就不用我多说了吧？一个比较老的“家伙”，虽然正版的注册用户没有多少，而且蔡旋的注册费也没有收到多少。不过就阿楠观察，其用户量在50万绝对没有问题，不过今天的V3.1到底有什么地方比以前的版本强，还要让大家自己去用用才知道。

超级兔仔魔法设置 (Magic Set)的这次升级可以说是一次比较大的改动，最大的变化可能就属界面了吧。但这也只是表面的东西，在深一些层次你会发现，不光界面做了比较大的调整，就连整个程序的模块都是重新定义的，这样一来以前版本的BUG就没有了，程序运行更加稳定。



在超级兔仔魔法设置3.1的版本中主要增加了以下几个新特性：

1.全新而且漂亮的图形界面。

2.在功能上全部使用最新的模块，已经没有老版本的那些Bug了。

3.把Windows终级加速、注册表扫描、安全视窗和修理专家全部放在主界面上。

4.较2.98版增加了许多新的功能，如：高级优化功能，帮助你设定虚拟内存的大小，还能加快虚拟内存管理，安装其它VMM虚拟驱动程序、更高级的鼠标右键菜单修改、密码探测器，还有只有注册用户才能使用的：高级隐藏功能，能够隐藏开始菜单的程序、收藏夹等等。

5.在自动运行部分增加了进程管理，据作者说在超级兔仔魔法设置V3.3的版本中还会增加网络地址的IP转换与木马扫描等功能。

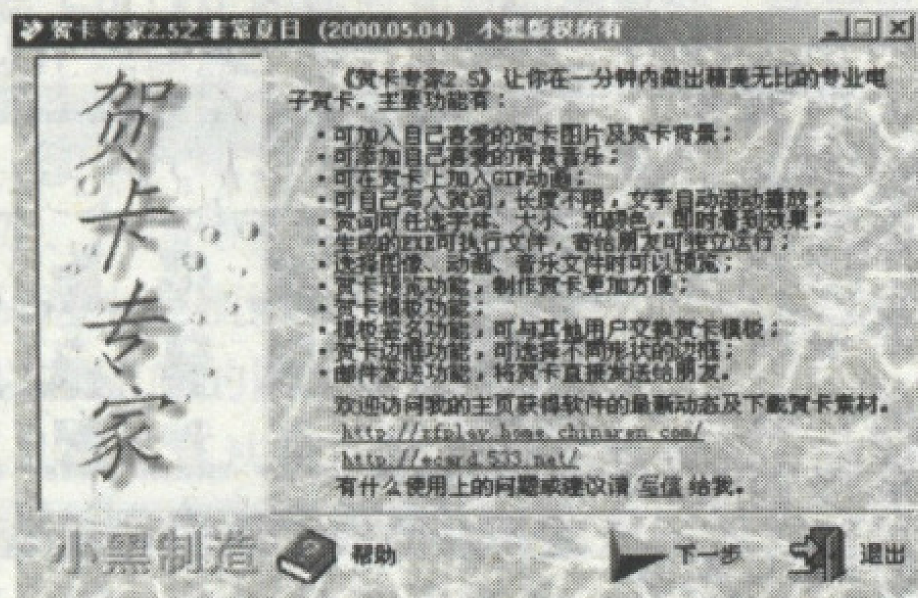
无论怎么说超级兔仔魔法设置都是一个非常不错的老牌国产共享软件，他的成长历程是我们大家有目共睹的。如果还想深入了解作者的话，请注意本期的作者专访，你会知道得更多。

贺卡专家

版本：V2.5
大小：393kB
性质：免费
类型：媒体工具
评价：★★★★
作者：张帆
主页：http://zfplay.home.chinaren.com
下载：http://asp.cnshare.com/coco/cnshare/ds.asp?

softid=1269&durl=/card25.zip

在日常生活中对好多事情需要表示祝贺，在网络中更是如此。比如说朋友、网友的生日呀，我们通常的做法就是到一些贺卡网站用3分钟的时间搞出一张贺卡，然后Mail出去就一切OK。可是这样做出来的贺卡总是感觉没有个性。不过现在好了，有了贺卡专家一切变得那么简单而且不失个性。贺卡专家一看名字就知道这个软件一定不简单，否则也不会起这样的名字。下面让我们看看它到底有什么过人之处。



可以加入自己喜爱的贺卡图片及贺卡背景和背景音乐；可在贺卡上加入GIF动画；可自己写入贺词，长度不限，文字自动滚动播放；贺词可任选字体、大小和颜色，即时可看到效果；生成的EXE可执行文件，寄给朋友可独立运行；贺卡预览功能使制作贺卡更加方便；贺卡模板功能；模板签名功能，可与其他用户交换贺卡模板；邮件发送功能，将做好的贺卡直接发送给朋友；向导式的制作方式，简单明了。

阿楠不知道上述的功能还够不够强大，如果大家认为还有些地方需要改正或增加什么功能的话，可以和我或作者联系，以使其变得更加强大。

智能系统备份

版本：V4.0

大小：672kB

性质：共享

类型：系统工具

评价：★★★★

作者：张践鳌

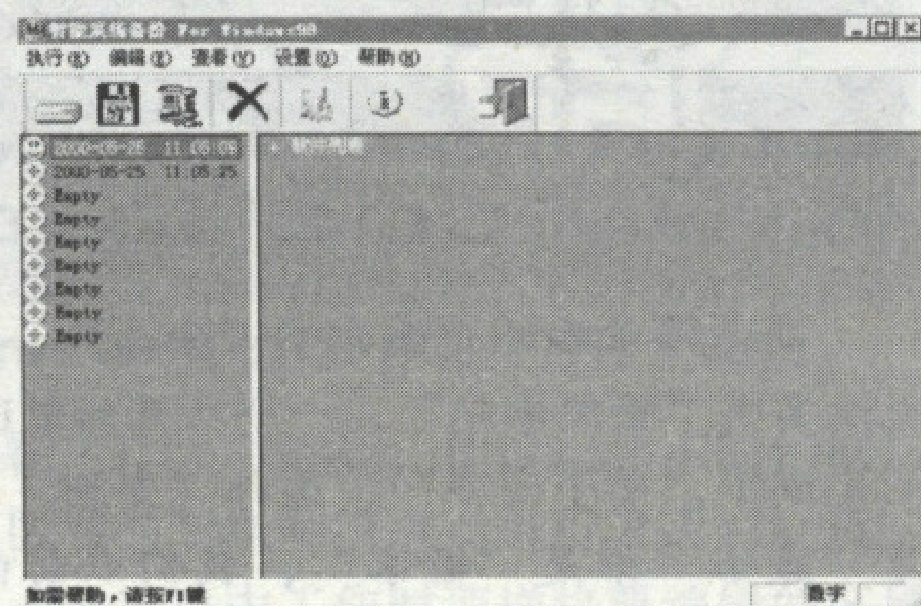
主页：http://backupro.yeah.net/

下载：http://ilike.myrice.com:8080/cgi-bin/dl.pl?url=ftp://ftp.cq.ilike.myrice.com/soft/soft_tools/bak40.zip

当有一天，你和平常一样打开电脑，可是发现进入Win98速度奇慢，然后突然出现一个对话框，说你的系统注册表已经遭到破坏，系统不能正常启动请进入安全模式之类的话……当时你的第一个念头会是什么？当你由于安装了一个Bug比较多的软件使整个注册表出错，系统混乱，频繁出现“非法错误”的时候，你的感觉又是什么？我想可能只有到这个时候你才会想起注册表备份的好处吧。

这个软件功能是系统文件备份，软件本身提供一个特殊功能，就是能够智能备份。该软件安装后，当你每次启动计算机时，它将自动扫描系统注册表,如果发现有新的软件被安装或有软件被删除，则自动备份系统文件，达到保护系统的目的。而且该软件在安装之后，会自动在开始菜单的启动子菜单中加入该程序的快捷方式，每次启动计算机时该程序将自动运行，达到真正的智能备份！当然该软件在它的主程序中也提供普通的备份功能，你可以查看每个备份的时间，还可以查看每个备份中注册表里注册的软件列表,更可以查看与上一次备份中软件列表的差异，即因为安装了哪些软件或删除了哪些软件才进行的此次备份。他还具有DOS下的应急恢复功能，可以全面保护计算机系统。

怎么样？虽然这个软件的功能好像非常单一，可是却非常实用，尤其适合我们这些专业的测试人员和一些“软件狂人”们，面对着每天把几个或者十几个软件安装到自己硬盘里的人来说，这个软件就显得比较重要了。



财智家庭理财

版本：3.0beta2

大小：6.6MB

性质：共享

类型：信息助理

评价：★★★★★

作者：成都财智软件公司

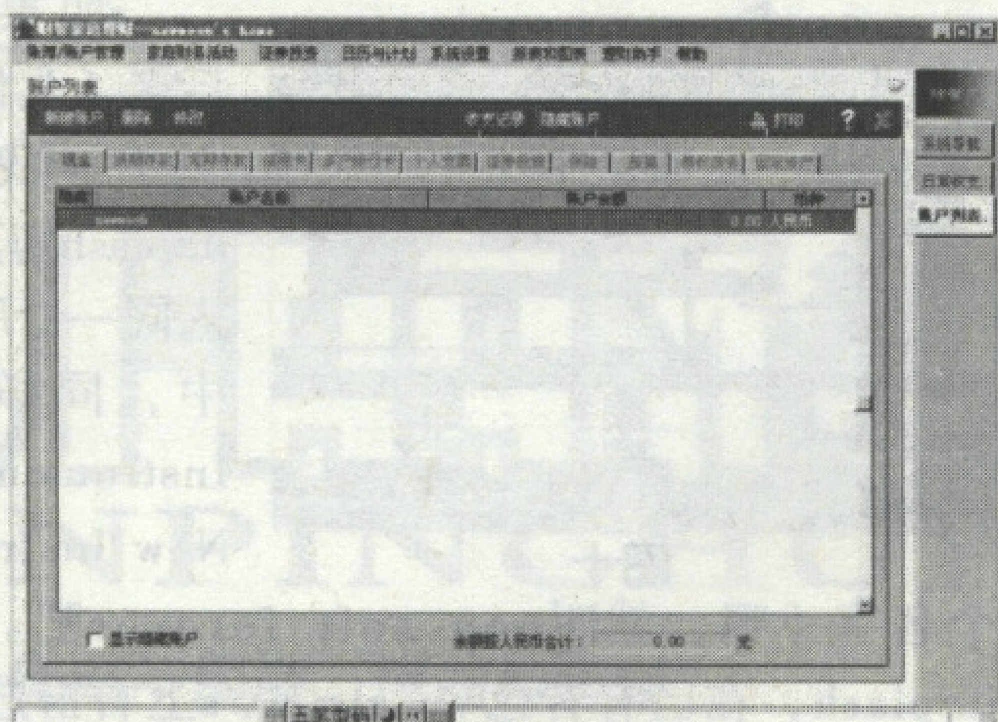
主页：http://www.moneywise.com.cn/

下载：http://asp.cnshare.com/coco/cnshare/ds.asp?softid=63&durl=/mh30b2c.exe

在介绍这个软件之前，阿楠希望大家看看这些荣誉：ChinaByte 1999年五大国产优秀共享软件，电脑报评测为“代表了目前国内个人理财软件的最高水平”，1999年中国十大共享软件评中唯一获奖的金融

理财类软件，连邦软件销售排行榜2000年3月信息管理类第一名。

对一款共享软件来说能拥有这么多的荣誉可以说是我们的骄傲。在众多的共享软件中这款财智家庭理财能够脱颖而出，可能就是依赖它的管理团队和一定资金的支持才会发展到今天，不过无论怎么说，它都是我们中国软件的一个见证，一个中国共享软件的见证，阿楠相信中国的共享软件一定会拥有美好的明天。



财智家庭理财的3.0beta2主要有以下几个特点：

一、日常收支记账：主要用于对现金、活期存款、信用卡、多户银行卡及个人支票等账户的记录、管理。

二、专业级证券投资管理：由财智公司另一成熟产品改进移植而成，在专业性、易用性方面几乎无可指责，堪称证券管理的经典之作。

三、家庭固定资产管理：在中国家庭还不太富有的今天，家具、家电的投资还是一笔不小的开支，理应纳入家庭理财管理中（当然也包括：房产、古董、邮票、首饰等）。

四、其它金融资产管理：包括银行定期存款、个人贷款、债权债务、保险等理财活动。

五、报表统计、分析：输入各种财务记录并不是我们使用软件的最终目的，我们是想通过录入各种数据，再让软件来为我们统计并通过分析、计算得出相应的结果。

六、与Internet结合的信息服务：投资理财离不开最新的信息资讯，我们可以通过Internet直接访问“财智网”——http://www.moneywise.com.cn得到各种最新信息，包括：新闻分析、证券中心、保险中心、按揭中心、外汇中心和银行服务等，使我们能最快、最直接地获得各种理财资讯。

我们中国人的传统观念是“吃不穷，喝不穷，算计不到就受穷”，我相信这款家庭理财软件一定可以在你的生活中起到它该有的作用。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第7期\BBX\下。

软件作者访谈——蔡旋（《超级兔仔》的作者）

阿楠：能先对我们广大的读者介绍一下你自己吗？虽然大家对“蔡旋”这个名字并不陌生，其一，你是我们大众软件“软件新天地”栏目的作者；其二大家对你的Magic Set也非常熟悉，可能越是这样，大家才会更想深入了解一下你和你的Magic Set。

蔡旋：我出生于75年，也是后来叫“超级兔仔”的原因。我本身不是学计算机的，这点让我感到遗憾。94年的时候，家里买来电脑，当时学电脑很苦，连本入门级的教材都找不到，我的英文不好，屏幕上的英文硬是靠手中的小英汉字典翻出来的。在那时，没有因特网，也没有光盘，用软盘拷来软件算是一种乐趣，我还用邮寄的形式来拷贝。后来出了一点麻烦事，差点导致我决定再不用电脑了，所幸的是我仍然坚持了下来。

97年，得到原大众软件编辑王旭的赏识，成为大众软件的特约作者，在此还要向他表示感谢。刚开始时，文章写得很一般，到了Win98问世的时候，专心“研究”，于是写出一系列关于Win98的文章，这也为后来的Magic Set打下了基础。

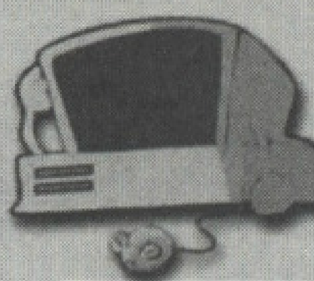
阿楠：你是什么时候开始开发Magic Set的？

蔡旋：98年10月，自己想学些VB，于是在学习过程中练习写软件。当时国产的TweakUI类软件还没有，刚好自己对这些很了解，就写了起来。第一版的Magic Set，仅仅是实现一些基本的功能，其中就有输入法排序。

阿楠：当时你是想从什么角度来开发Magic Set的？

蔡旋：原本并没有什么开发计划，在软件推出后才发现有个国产同类软件比Magic Set还要早问世，它就是豪侠，而且它的功能比Magic Set要多。可能是因为不服输吧，就又为软件加上很多功能，就成为Magic Set V2.0。Win98推出后不久，陆续又发现不少新的修改方案，也因为当时把软件定位为收费的软件，所以就不遗余力地为软件增加新功能。

阿楠：据我所知在Magic Set刚刚推出1.0版本时它是免费的，从V2.0开始是共享软件了，需要注册同时也需要交纳注册费，可是现在的V2.99A它又是一个完全免费的软件，你能谈谈这其中变化的原因吗？等Magic Set 3.0正式版推出后还是继续完全免费的吗？能说说Magic Set现在有多少使用用户吗？正版注册用户为多少？没有注册的用户是多



少？

蔡旋：要纠正一下，Magic Set V2.99A 仍然是要注册的，只是注册与不注册上没有差别，不注册也能使用到所有的功能。我们想让更多的朋友使用Magic Set，所以将软件做得没有限制。最新Magic Set V3.0保持不变，注册与否只是随用户的意愿。Magic Set的注册用户已经达到1400位，同时，我们一直在网上举办免费赠送注册码活动，累计已经送出超过800个注册码，也就是说，免费赠送的数量已经超过正式注册的一半了。至于没有注册的用户就很难计算了，有位朋友曾经来信说软件说明上的1400位用户不准确，因为他所在系就有200份Magic Set的拷贝。

阿楠：你说在Magic Set 3.0正式版中做了很大的调整，能谈谈Magic Set3.0增加了哪些新功能吗？

蔡旋：首先是界面，看起来漂亮多了，而且全新的界面能对超级兔子一系列软件直接进行操作。你能在Magic Set上直接使用终极加速的"自动加速"功能，也能使用"修理专家"的备份引导区功能，其它软件的功能因为过于危险，所以就不在Magic Set上提供了，如注册表扫描。Magic Set本身功能上看起来似乎没有新增，但大部分模块均增强了，拿"自动运行"这部分来说吧，只要你把鼠标指向自动运行的项目，软件就会有该项目的提示，告诉你这个程序是干什么的，能不能删除。

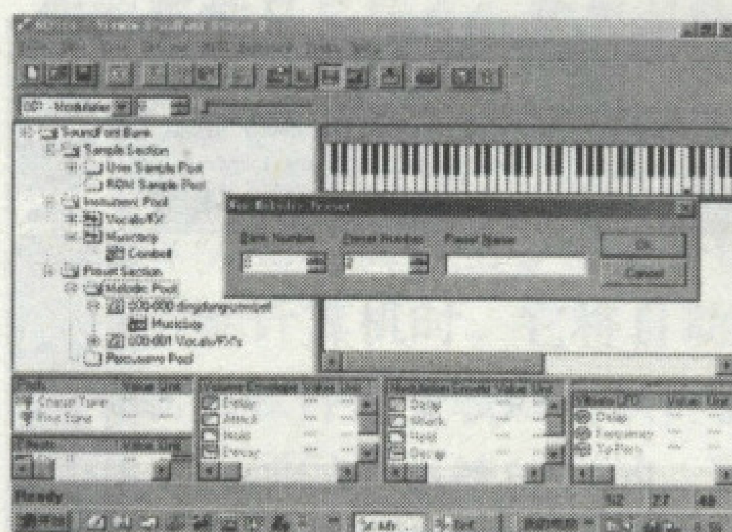
阿楠：在我看来Magic Set一直都可以说是一个升级比较快的国产共享软件，能对我们广大的读者和一些国产软件作者说说你认为在编写共享软件过程中最大的困难是什么，以及在遇到这些困难的时候你是如何克服的？

蔡旋：推广对一个国产共享软件来说是最困难的，其次才是软件技术方面。要将一个默默无闻的软件变成人人皆知，需要各种媒体的宣传，而共享软件是没有钱到处做广告的，幸亏有了因特网，让软件快速传播成为可能。同时，如果碰到程序上的问题，也能在全球的网页上找资料，使得一切变得容易了。

阿楠：我知道你在编写Magic Set过程中得到了好多朋友的帮助，你想对他们说点什么吗？

蔡旋：首先要感谢友情强档的尹强和华军软件园的华军，在Magic Set的初期他们给予了极大的帮助，并没有因为软件的弱小而看不起它。其次要感谢我的合作伙伴洪伟光，是他赋予了超级兔子网页新的生命，而且还因此获得了163.net的十佳个人软件网页的殊荣。

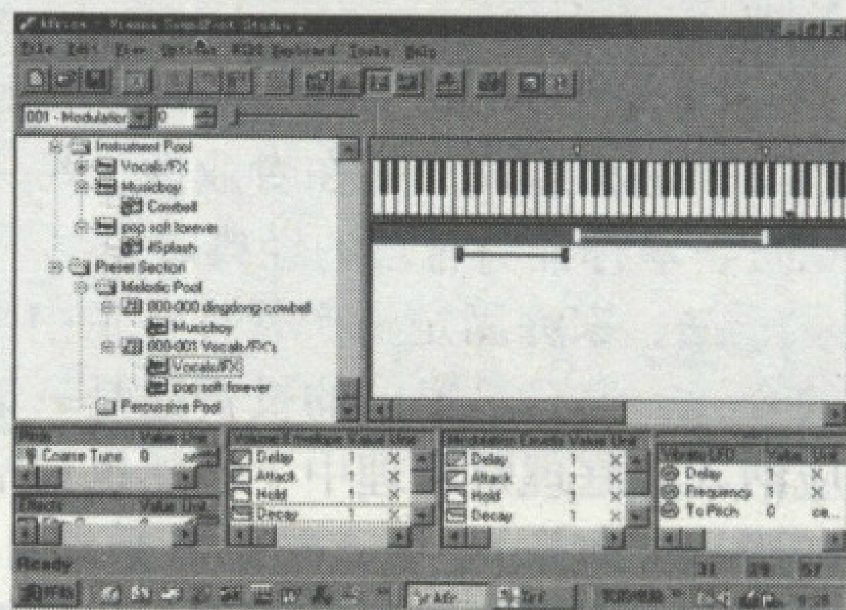
（上接29页）盘下的小条来改变发音的琴键，在小条以外的琴键就都不发音了。



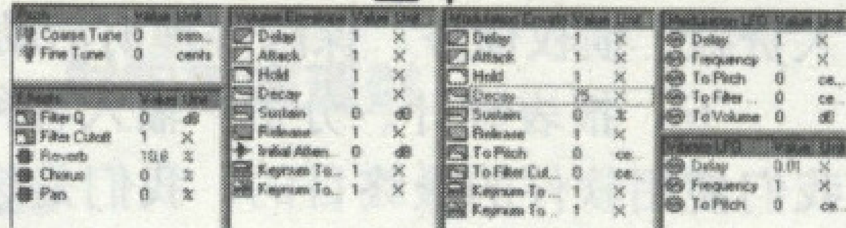
图十

如果您选择了后者（具体内容见上文），我们可以把ifSplash与其它音色放入同一个序号的音色中，同样是右键点Instrument Pool，选New Instrument，起个名字（嗯，就叫pop soft forever吧。）之后选ifSplash，在已有音色Vocals/FX's上右击选New Zone（新范围），在弹出的对话框中选择新建的那个Instrument(也就是pop soft forever)，完后一定要拖动Vocals/FX's下所有音色的小条，不能让它们重合（除非你想按一个键出两种音的合声），这样Vocals/FX's下就有了两种音色：Vocals/FX和pop soft forever（如图十一）。

好了，下面该说说调节音色属性的小窗口了（如图十二）。Pitch中Coarse Tune可以以半音为单位粗调音调高低，Fine Tune则是微调。Effects中的调节项常做MIDI的朋友一定不会陌生，这都是常用的MIDI效果：Pan（位置）、Reverb（混响）、Chorus（合声）等等，至于右边的那些调节什么延迟，衰退等等乱七八糟的东东，Musicboy实在是才疏学浅，弄不明白了，哪路神仙如果肯为我指一条光明大道，快来Musicboy的"新世纪MIDI"网站（http://NewAgeMIDI.yeah.net）赐教于我，小弟在这里谢过了（本文提到的软件也可在此下载）。



图十一



图十二

七、尾声

要说GM、XG与SoundFont这哥儿仨真是各有千秋。XG的音色与各种效果没的说，SoundFont在MIDI制作时优势明显，而GM的简易性兼容性又没的挑。如果E-mu能开发出SoundFont3.0，克服SoundFont2.0的缺点，那么它的潜力绝对不可限量，我们等待那一天。

……………………………………北京　Musicboy

晶合实验室

新品初评

XINPINCHUPING

掌握该软件的使用与应用。范例学习是根据实际需求进行的范例设计，满足用户在实际工作中快速使用的需求，其范例可以当模板使用。即时学习则为本软件的最大特色，它将教学内容整合到被教授软件中，有两种即时帮助方式：菜单即时帮助和工具栏即时帮助。用户在即时状态下使用该软件，当遇到问题时，鼠标点击帮助即可随时调用即时学习方式，通过Vedio讲解，学习该功能的使用。

编辑点评：即时学习是本软件的最大特色，也是不同于一般学习软件的独到之处，非常方便用户学习使用，就像该软件系列的广告语一样，“电脑不用学，用时抱佛脚！”用户在软件使用过程中，遇到问题即可以随时“抱佛脚”。在此笔者向电脑初学者鼎力推荐该软件系列。不过不用我说，你应该认识到此软件系列可不是万能的，它只是针对个别软件学习，如果你想变成电脑高手，还是要不断掌握各方面的知识，付出艰辛努力，不要忘记一分耕耘，一分收获。

电脑不用学，用时抱佛脚！

英业达公司开发的3个佛脚系列产品，同属于“着迷900”软件系列。该软件系列在安装与使用上大同小异，因此我们以《Word 2000通》为例向大家介绍一下。

名称	玩转电脑	玩转Office 2000	玩转Windows 2000
载体	5CD	5CD	3CD
上市价格	168元	168元	99元
促销价	99元	99元	48元
编辑推荐	★★★★	★★★★☆	★★★★
上市日期	2000.2.15		
出品公司	英业达集团天津公司		

软件安装成功后启动程序，首先输入用户名，之后弹出级别选择菜单，分为初级、进阶和全部，



级别不同，学习内容有所改变，当然初级所学内容是最简单的。用户选择后进入主程序。软件主界面美观大方，各功能按钮一目了然，初学者可以立刻进入状态。软件集成了多种学习方式，也提供了多种设置，其软件人性化可谓独具匠心。用户可进行音乐设置，选用不同的背景音乐；重新设置学习级别；选择学习方式。软件主要通过课程学习、范例学习和即时学习3种方式帮助大家掌握相关知识。辅以快速入门、索引、学习建议等方式帮助用户提高学习效率。课程学习是软件教学的主体部分，设计人员将该软件的所有功能组织成不同的课程，每一课程又分为一些相关联的子课程，以影像的方式循序渐进地进行讲解，通过课程学习，用户可全面



轻轻松松背单词 Ⅱ

载体：2CD

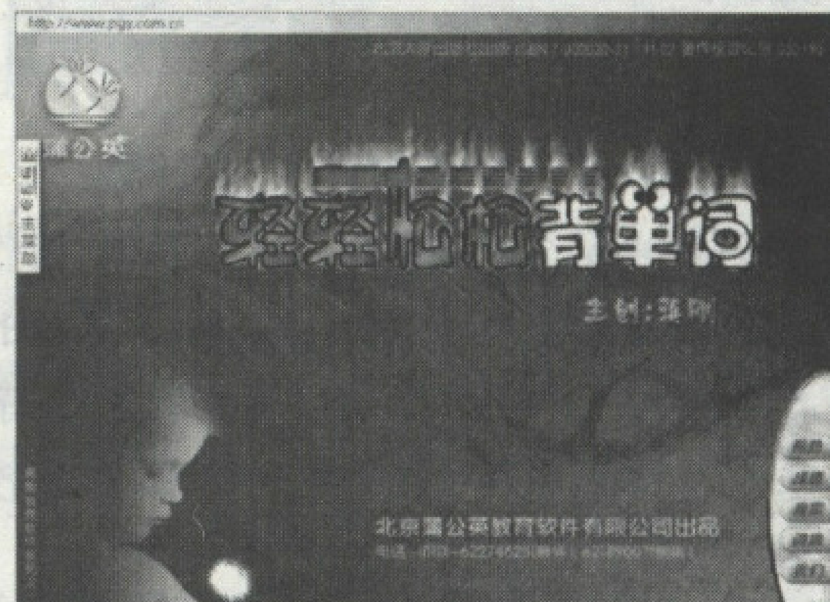
出品公司：蒲公英公司

上市日期：2000.5.27

价格：48元

编辑推荐：★★★★☆

今年第9期我们曾刊载过一篇《学习的革命》，向大家详细介绍了几个背英语单词的软件，此次再向大家介绍《轻轻松松背单词 Ⅱ》。



软件安装后首次启动，需要用户自行根据所学书籍选择相应语音库载入硬盘，这样才会有单词及例句发音。该软件在一代产品的原有基础上，采用了更多的科学记忆法和人性化设计。单词以册为单位，提供17000条例句，全部由外教朗读。通过单词初记、强化复习、听

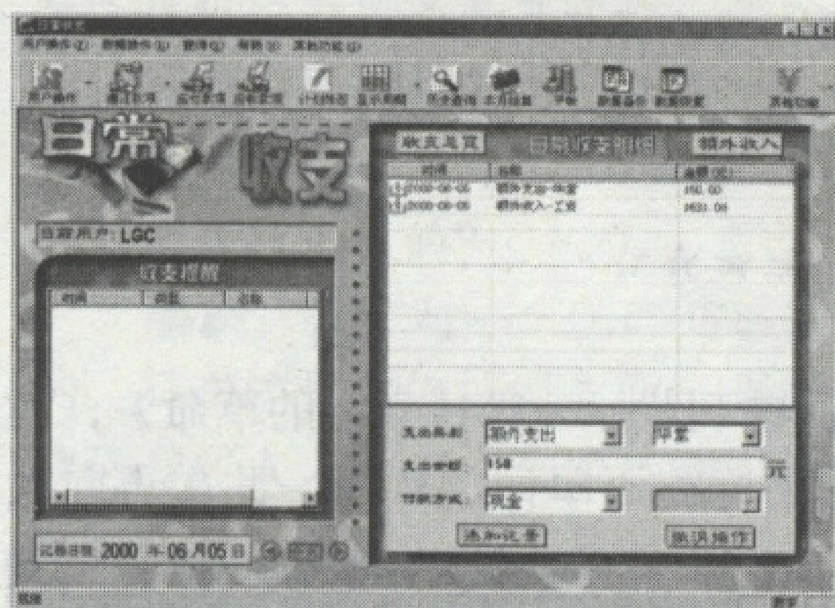
力实战、趣味打靶、例句天地等11个主要功能和卡片盒、词典等辅助功能，帮助用户提高学习效率。

编辑点评：该软件的最大特色是单词学习与例句紧密结合，增加了例句发音，这是市面上其它背单词软件所没有的。不过该软件也有一点不足，单词发音会打断收听例句。

幸福理财3.0

载体：1CD
出品公司：联想电脑公司
上市日期：2000.4
价格：18元
编辑推荐：★★★★☆

《幸福理财3.0》是幸福之家工作室推出的为中国家庭和个人量身设计的家庭/个人理财软件。软件界面美观大方，在四平八稳中尽显大将风度，一看就是大家手笔。《幸福理财3.0》为用户提供了日常收支、银行存款、保值资产、股票管理、商业保险、债券管理、贷款、财务分析 8 大模块，每个模块都为用户提供基本财务管理功能和智能化服务。如在“日常收支”模块，只要用户正确输入固定收入、开支和各种投资，系统就会自动进行帐目安排、预支记录、超支警告等，并提供月结算报告，帮助用户科学管理固定收入，合理分配固定开支。《幸福理财3.0》的智能化服务在“贷款预估器”和“财务分析”两大模块中表



现得更为淋漓尽致。用户在购房或有其他贷款计划时，可以充分借助“贷款预估器”比较不同年限、不同额度、不同还款计划的贷款方案，从而作出最有利、最合理的贷款计划。“财务分析”模块则能够对现金持有量、资产负债和收入支出等财务状况进行科学分析，并以数据和图表的形式显示出来，让用户一目了然，切实帮助用户借助科学的分析方法，对家庭财务的日常消费和长远投资做出合理、正确的决定。

编辑点评：该软件是一个基于专业会计学理论开发的家庭/个人理财软件，为用户科学、合理消费和投资提供了最佳帮助。其实出特色是功能全面、简单易用，对不善于理财的个人家庭可谓雪中送炭。不过在使用过程中我发现一个令人非常遗憾的小小缺点，就是软件提供的帮助文本排列不整齐，行首空格不等，本来这不算什么缺点，但我一说你就明白了，由于笔者经常接触各类软件，对部分国产软件欠缺的敬业精神真是痛心疾首，难道我们不能做得再更好一些吗？

WPS 2000手写系统

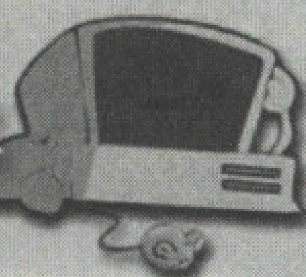
载体：1CD
硬件：手写板一套
出品公司：金山公司
上市日期：2000.4.28
价格：标准版680元；专业版1180元
编辑推荐：★★★★

WPS 2000手写系统是金山公司推出的以旗舰产品WPS 2000命名的手写输入软件。软件集成了众多功能：手写输入（含数位手写板）、语音输入（含麦克风）、语音输出（含高保真耳机）、绘画系统、OCR输入等，在此基础上还加入了WPS 2000专业版、64款方正字库、金山词霸2000、金山快译2000等办公系列软件。WPS办公软件早已是成熟产品，自成一家，我们不用太多关注。经过试



用，留给我们印象最深的还是手写板。标准版采用的是数位手写板，可写区域为3×4英寸，采用流行的iMAC半透明流行色，提供孔雀蓝、珊瑚紫、鹦鹉绿3款色调，整个板体线条流畅。由于采用了智能辨识以及智能学习系统，WPS 2000手写系统对潦草字体、缺笔字的识别准确率非常高，并且可以在同一位置实现不间断长句输入，测试结果令人非常满意，可以说WPS 2000手写系统代表了国内手写系统的最高水平。

编辑点评：我同很多人一样曾对手写板持怀疑态度，不过通过此次测试我深深叹服了，真是“不怕做不到，就怕想不到。”虽然手写系统与电脑打字还有一定距离，但从中我们看到了手写输入的希望。另外，我想说一下价格问题，680元的价位对于一般用户来说可能认为还比较贵，其实该系统总的来说已经非常超值，大家莫要被盗版软件惯坏了。



来自Macromedia的消息

Macromedia近日发布Dreamweaver Ultradev

Dreamweaver Ultradev是提供给开发者、程序员、设计师在多平台服务器上进行可视化编辑数据驱动Web程序的第一个创作软件。利用它可以方便地与微软的ASP、Sun的JSP等配合，顺利地连接各种工业标准的数据库,是一个快速Web程序开发的可视化解决方案。

Macromedia公司启动Dreamweaver交流新站点

这个交流站点包括了由开发者和第三方提供的超过100个免费的Dreamweaver市场导向的扩展功能，比如页面重定位格式，多媒体综合运用，电子商务功能等等。它也提供关于扩展Dreamweaver功能的各种信息和讨论。http://exchange.macromedia.com

Macromedia，Blue World为Dreamweaver发布最新Lasso Studio

Macromedia公司和蓝色世界通讯公司联合发布了Macromedia Dreamweaver 3的配套工具Lasso Studio 1.5。此工具为用户提供了全新的向导、调色版和其它增强功能。在http://www.blueworld.com/blueworld/articles/可以免费得到"用Lasso和Flash构造数据驱动信息板"的使用手册。

更多业界新闻

流式媒体工具开发商RealNetworks公司宣布正式成立Real.com Games中心。该中心它提供了一个全新的在线数字分发模式，成为高质量的可下载PC游戏的站点。http://www.real.com/games

MetaStream公司宣布他们正通过一系列互联网电子商务计划以及给使用MetaStream 2.0的网站增添3D效果的举措，使得他们3D技术在线推广保持领先。这种可升级技术可以将3D图像简单地合并到几乎所有的站点或互动式广告中。

Ulead发布了Ulead Photo Explorer 6.0，这是一个获得图像、组织图像、增强图像以及共享图像的完整解决方案。因而Ulead第一次高度地把桌面程序与基于Web的服务紧密联系在一起。

Adobe公司发布著名矢量绘图软件illustrator 9.0及网页创作工具GoLive 5。据称GoLive 5具有可视化设计ASP的能力。

Alias Wavefront宣布，其即将发布的Maya3.0将包含通用渲染方案，使用户可以跨平台渲染同一文件。

聆听SoundFont

一、SoundFont的发展

要说SoundFont，不得不提到E-mu公司。那是很早以前的事了，为了抵抗YAMAHA公司XG的强大攻势，E-mu开发了一种新的音色采样技术——SoundFont。SoundFont音色库可以包含一个或多个MIDI音色库，并作为SoundFont文件（扩展名为SBK）保存在硬盘中，装入声卡就可进行播放。SoundFont技术的推出使得用户可以根据自己的需要在声卡的RAM或内存中加载所需的音色库，从而依照MIDI文件来合成MIDI乐曲。

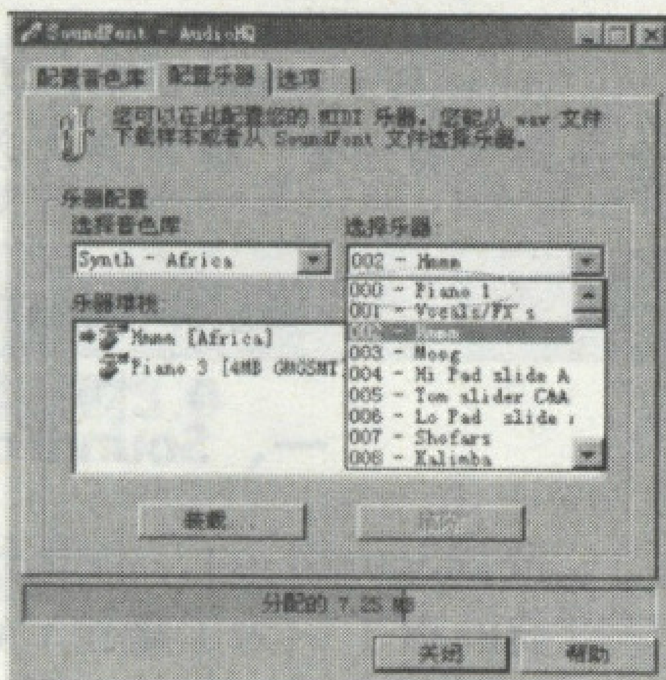
这听起来是很诱人，但在当时敢第一个吃SoundFont这只螃蟹的人很少，不是因为人们封建守旧，而是当时声卡512KB的内存实在装不下什么好的SoundFont音色库。时光飞逝，以Sound Blaster Live！为首的PCI声卡的性能大幅度提高，再加上E-mu被创新收购以后，资金及技术更加雄厚，于是E-mu又发布了SoundFont2.0标准（扩展名为SF2）。SoundFont迎来了它的春天。

二、SoundFont的使用

下面我就以创新的Sound Blaster Live！系列声卡为例，说说SoundFont的使用。

Sound Blaster Live！自带2M、4M及8M 3个主音色库，这3个主音色库都是标准的GS、GM音色，差别主要是乐器音色采样率及混响效果数量不同。说白了就是2M的音质像是听电话，4M的是听广播，8M的就是听CD了，这3种主音色库你必须装载一个（要不然听MIDI是没声的！），如果还想听其它的音色可以继续装载其它的音色库（只要不超过声卡的内存大小就行）。咱们先装一个非洲乐器的音色库Africa.SF2，再来听一首充满非洲野味的MIDI音乐。

咦，怎么回事？该是钢琴的地方怎么都变成打击乐了？这首MIDI简直是不堪入耳！重新进入SoundFont设置区，啊，原来如此。以前4M的主音色库128种音色的001-010号乐器被Africa这个音色库占据了。002号的钢琴音色自然就变成了现在的Hmmm音色（见图一）。怪不得MIDI乐曲中的钢琴都变成了怪里怪气的Hmmm。这就说到SoundFont的"痛处"了，即加载任何一个非主音色库后，主音色库中的某些音色就被新加载的非主音色库相对应序号的音色所替代。拿上面的例子来说，开始只有一个4M的主音色库，000-127这128个音色自然都是标准音色，而后我们加载了一个Africa的音色库，这个音色库只有001-010有音色，000以及011-127均为空，所以在音色列表中000为主音色库的Piano1，001-010都被Africa的音色替代，011-127仍然为主音色库中的标准音色。如果我们继续加载一个名为RealAcousticDrums_1.SF2的音色库，可以看到000音色由Piano1变成了Standard，而其它音色全部没有改变。（如图二）这就说明RealAcousticDrums这个音色库只有000号一种音色，其它序号音色均为空。



图一

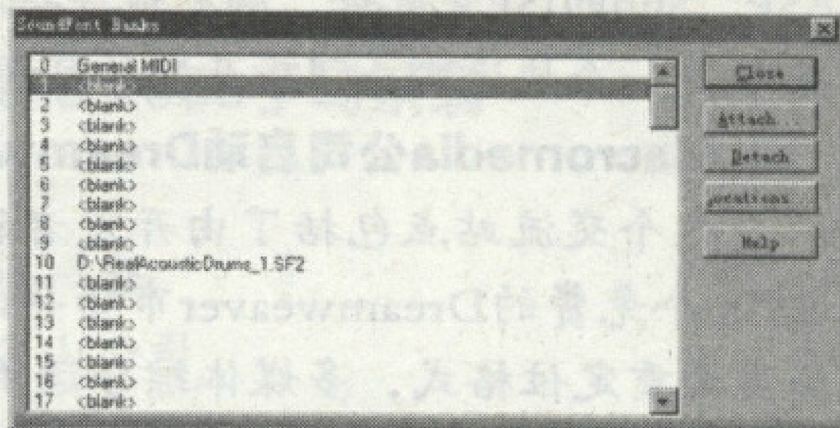
图二

这样看来SoundFont的这个特点还真有点让人难受，听首MIDI要想达到最佳效果还要加载配合它的音色库。如果你再换一首MIDI听，那么这首MIDI用刚才那首MIDI专用的音色库来听也许会乱七八糟。所以依我看来，一般欣赏MIDI还是用YAMAHA的XG系列软波表好（如果你的声卡好，那就用不到了）。用XG至少可以图个方便呀。唉，看来SoundFont今后不改进的话只能仰天长叹了：既生瑜，何生亮！

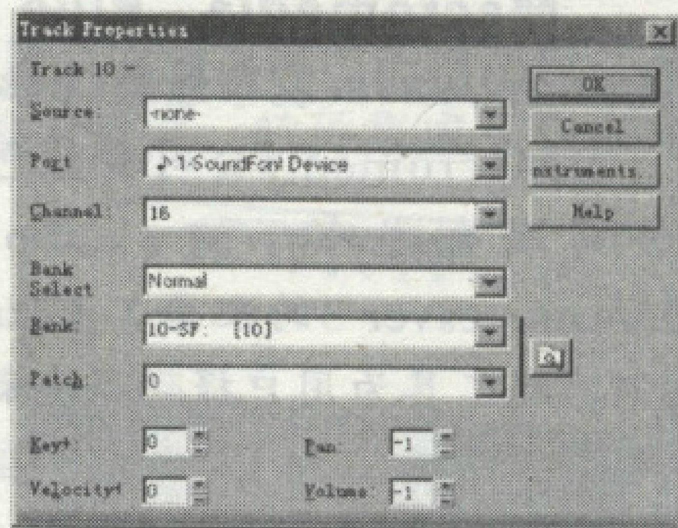
三、SoundFont在Cakewalk中的应用

"SoundFont既然有这样的缺点，你为什么还要介绍它，分明是吃了E-mu公司的回扣……"，这是从何说起呢？虽然用SoundFont欣赏高品质的MIDI是困难点，但用SoundFont来帮助我们制作MIDI绝对划算。你还为没钱买音源、音效扩展卡这些专业MIDI设备而发愁？试试SoundFont吧。

拿最流行的MIDI编辑软件Cakewalk Pro Audio来说，从8.0版本开始就完全支持SoundFont了。拿Cakewalk Pro Audio8.0来说，在Tools（工具）下拉菜单中选SoundFonts，新弹出的窗口中列出了0-127音轨（如图三），你可以点中任意一轨（例如在这里我们选第10轨），然后按Attach，选择一个SoundFont音色库文件（扩展名SBK或SF2）就可以了，不想要了按Detach就可清除。之后进入第10轨的音轨属性窗口（Track Properties），先点Instrument按钮将右边的Uses改为SoundFont Device。确认后将Port设为SoundFont Device，将Bank设为10-SF，Patch一项一定要弄清你选择的这个音色库占用了哪个序号的音色。例如我的这个RealAcousticDrums音色库只有0号有音色，其它序号音色均为空，所以我的Patch这一栏一定要选择0号。（如图四）你在操作时千万别选错。都设置好后，我们选的第10音轨就可以使用SoundFont中的音色了，很方便哦。



图三



图四

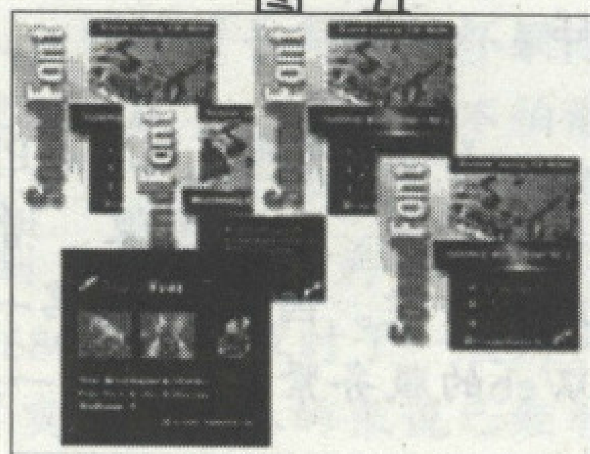
四、获得SoundFont音色库

用SoundFont做MIDI如此轻松，当然要多找些好的SoundFont，来激起你的创作灵感。

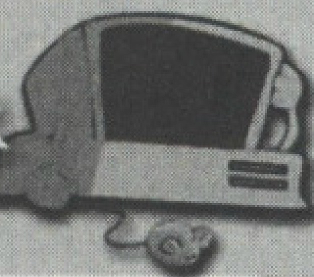
最痛快（也是最花钱）的就是买SoundFont音色库光盘。一张盘上有好几十种音色库，音色都是很不错的（如图五、图六）。不过也许是Musicboy目光短浅，反正我在北京没见有卖的（我说的可是Z版）。不过网上倒是有卖，王巍的"数字音乐实验室"（http://www.muslab.com）中有几种SoundFont光盘，标价均在60元（人民币）以下，在这里买比较可靠。另外在http://



图五



图六



www.soundfont.com上也有卖的，但最便宜的也要10美元。另一种很不痛快（也很花钱）的方法就是上网下载。您可以去"短歌行-浮点联盟-MIDI与声卡的世界"（http://cloudfly.126.com）看看，再有本人Musicboy的"新世纪MIDI"网站（http://NewAgeMIDI.yeah.net）也有SoundFont下载。

五、SoundFont的压缩

有许多上网找SoundFont的网友好容易down了一个音色库下来，却使不了。仔细一看：这个文件后缀不是SBK，也不是SF2，而是SFARK。WHY？呵呵，现在许多提供SoundFont下载的站点都用SFARK格式。这是一个叫SfArk的软件干的"好事"（如图七），它专为压缩和解压缩SoundFont文件而制作，固压缩能力比WinZip还大。我做了实验，一个838KB的SF2文件用WinZip压缩后文件大小为633KB，而用SfArk压缩后文件只剩下543KB，压缩率比WinZip高出10%。

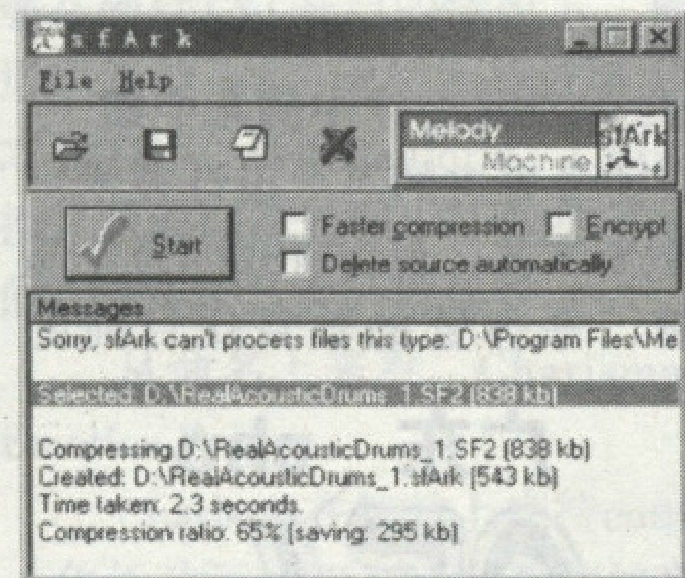


图 七

SfArk用起来很简单，安装后再遇到SFARK文件，双击该文件SfArk会自动跳出来为您解压，你要做的只是点一下左上角画着钩的Start按钮。要压缩SoundFont文件时，只需点Open按钮选择一个SoundFont文件，再点Start就OK了。

六、SoundFont的编辑制作

为写这篇文章，Musicboy下载了许多SF2文件，但每个SF2音色库中只有几种甚至一种音色，如果能把各个音色库中的音色都集成在一个音色库文件中，那用起来多方便。听说创新出了一个叫Vienna SoundFont Studio2.3的SoundFont编辑软件，来试试它的功夫吧。

我们先来了解一下Vienna的界面。Vienna的样子乍看起来很乱（如图八），其实它最主要的功能全集中在左上角那个被称为SoundFont Tree View的窗口中，右边是虚拟键盘，而最下面那堆小窗口全是起辅助调节作用的，可以先不理它。

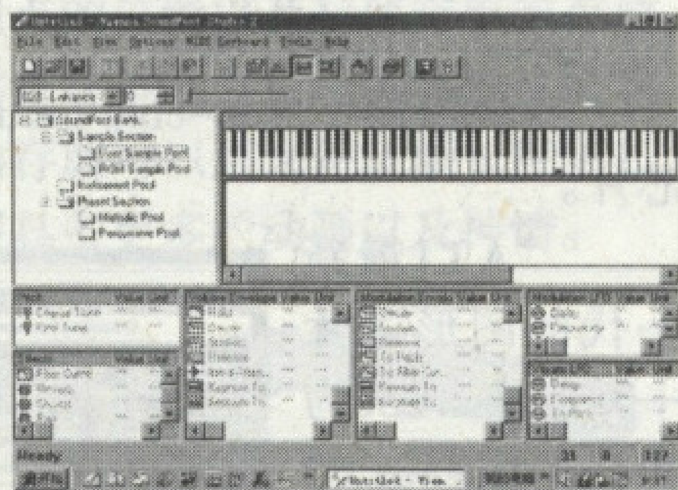


图 八

在这里我们要明确一下SoundFont Tree View窗口中各个目录的作用。User Sample Pool（用户样本集合）是音色库中所有音色用到的单个WAV文件，双击可对WAV文件进行编辑（如图九）。Instrument Pool（乐器集合）目录中，则是单个或一组WAV文件。大家知道，每个音色库可以有128种音色（或者说乐器），而每种音色中又有128个音高（也就是电子琴上的128个健），这128个音高也可以是不同的音色，故Instrument Pool中可以用User Sample Pool中的WAV文件组建Instrument（乐器），每个Instrument可以只有一种音色，而音高不同，也可为每个音高设定一种音色。再下面就是Preset Section（预置区）目录，其下的两个目录Melodic Pool（乐音集合）与Percussive Pool（打击集合）分别存放编辑完成的乐音与打击音色，这也就是将上面Instrument Pool目录中编辑完成的音色进行编排，给每个音色分配音色序号（000-127）、音色库以及音色名称。

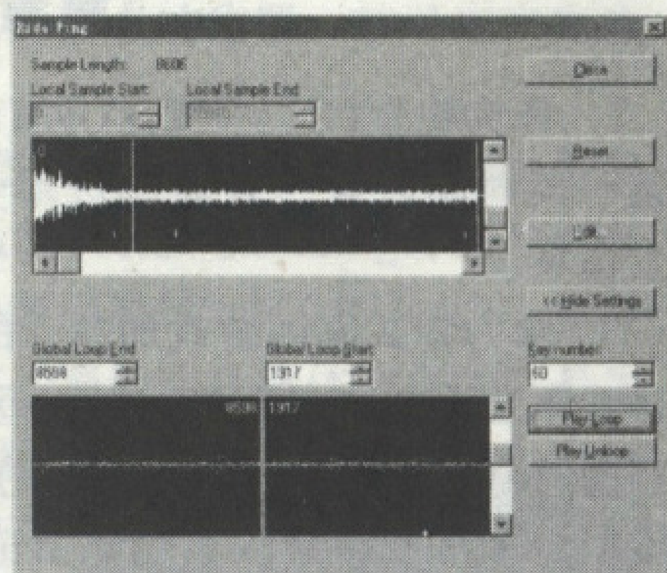
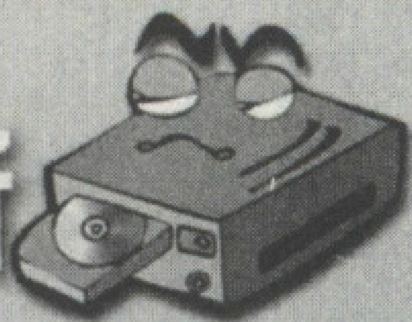


图 九

举个例子说明一下。现有一个叫RealAcousticDrums的音色库，其中的Cowbell与ifSplash两种音色我非常喜欢，但其它音色我不需要，怎么办才能使这两种音色编入另一个音色库呢？首先打开RealAcousticDrums音色库，双击User Sample Pool这个文件夹使它展开，分别在Cowbell和ifSplash上点右键，选Export（导出），将这两个WAV文件另存在一个文件夹中。然后再打开Africa.SF2（我喜欢的音色都集中于此）。先在User Sample Pool文件夹上点右键，选Import User Sample(s)，将刚才我们导出的两个WAV文件Cowbell和ifSplash重新导入。下面你就面临选择了：是将新音色单独放入一个新的Instrument（乐器），还是与别的音色同在一个Instrument中，而用不同的音高（键位来区别它们）。

如果你选择前者，只需在Instrument Pool文件夹上单击右键选入New Instrument，然后给新的乐器命名（例如叫Musicboy，呵呵），接着选择乐器中包含的音色，我选Cowbell，最后在Melodic Pool上按右键，选New Melodic Preset。这时出现的对话框很重要，其中Bank Number是音色库号，一般一个音色库的序号都取相同的。Preset Number是音色序号，必须在0-127之间，而且你要确定新建Melodic的Preset Number在此音色库中还未被使用，否则不能生效。Preset Name就是你新建音色的最终名称，起好听点吧（如图十）。但有些音色我们只用它的几种音高，太低或太高都用不上，这时你可以点中Melodic Pool中的Musicboy（我们刚才新建的音色），用鼠标挪动虚拟键（下转24页）



特性做好了准备"，微软的DirectX图形体系结构设计师，Chas Boyd说道，"透过在游戏中提供完全的32bit高分辨率性能，Radeon 256将可以使得现在使用16bit渲染的游戏相形见绌"。

按照ATI的说法，Radeon 256 GPU主要包括了三项新的独特技术：用于几何处理的Charisma Engine、用于渲染的Pixel Tapestry以及用于数码视频方面的Video Immersion。

Charisma Engine——Radeon 256的几何处理引擎

作为第一项标榜的技术，ATI声称Charisma Engine能够在硬件T&L开启的情况下，拥有每秒生成3000万个三角形以及最高8个硬件本地或者无限远的光照能力。他们称之为TCL，即Transform、Clipping以及Lighting（几何转换、裁取以及光照），但是实际上来说，它还是比nVIDIA的T&L有相当大的增强的。

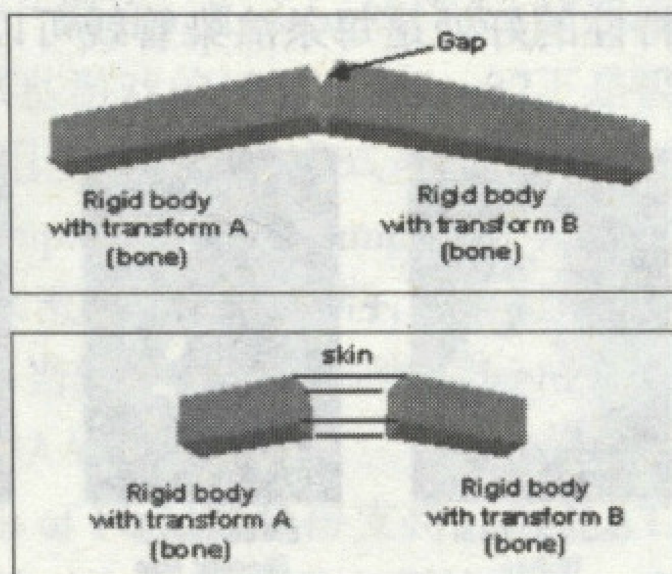
从命名上来看，Charisma Engine显然是来自PS2的Emotion Engine。

Charisma在特效上支持cutting-edge character animation（角色动画剪切）特性，例如高级顶点蒙皮以及关键帧插入补偿（即advanced vertex skinning和key frame interpolation）。

骨架动画和顶点蒙皮

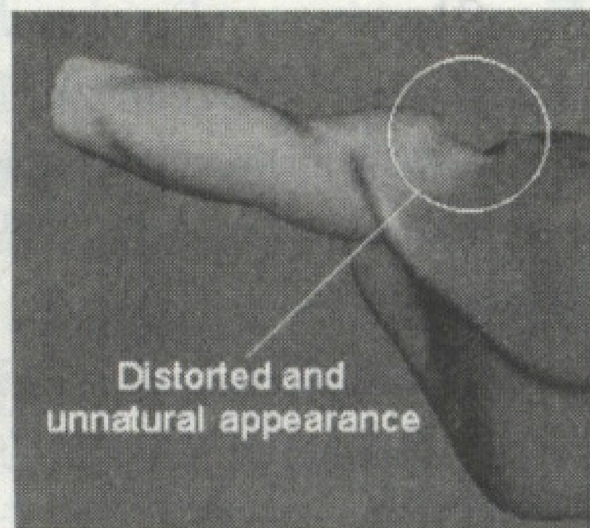
其中，Vertex Skinning主要针对的是骨架动画（Skeletal Animation）中，可能出现的"裂缝（gap）"。骨架动画是目前许多3D游戏开发人员都正在使用的一种令人兴奋的新技术。它把模型定义为一系列的骨件"bones"，而包裹这些骨件的"皮肤"则是一个顶点网（vertices mesh）。每个顶点的位置将会受到一个或者多个骨件的运动的影响而变化，这主要取决于给定的权值。因此，一个模型只要定义好骨架的动作就可以实现栩栩如生的动画了，而被定义为皮肤的顶点的运动则会以数学公式的方式生成。骨架动画并不仅仅是为了动画处理，它还可以比基于顶点的动画（vertex-based animation）节省更多的内存。这是因为模型中的每一个顶点的位置并不需要每一帧都存放起来。只有初始顶点的位置以及权值需要被存放起来，当然，每帧画面中的骨件运动量还是需要被存放起在内存中的。节省出来的内存就可以用来使动画长度更长且更精细，或者使人物模型具备更多的动画以及神情。

skeletal animation的弱点是它操控骨件关节之间的方法。每块骨件都是刚性的，它的运动是透过一个几何转换来定义的。假如这个转换导致关节出现弯曲的话，一个难看的缺口就会产生。



克服此缺点的技术被称为蒙皮（skinning），蒙皮透过调整并且混合在关节附近的顶点的位置，就可以产生连续、弹性的皮肤效果。

ATI的Vertex Skinning跟nVidia的Vertex Blending基本是同一概念，但是Charisma的Vertex Skinning可以允许开发人员在模型或者物体对象使用超过2个（最高4个）矩阵来填补衔接处的空隙，使这些模型或者物体对象尤其是生物肢体的关节看起来更加真实、平滑，而这一切都是由硬件来完成的。相形之下，GeForce的Vertex Blending能力只能提供两个矩阵来实现硬件填补，不能满足生物肢体关节的平滑要求，只能满足诸如水管转接处的衔接填补。在下图中，你看到左面部分是采用双矩阵在胳膊与肩膀之间的衔接处填补，而右面则是采用3个矩阵在衔接处进行填补，毫无疑问，采用3个矩阵在衔接处进行填补的例子看起来更真实、更平滑。图中3-matrix的绿色部分，就是额外用来控制衔接处"膨胀"程度的矩阵。



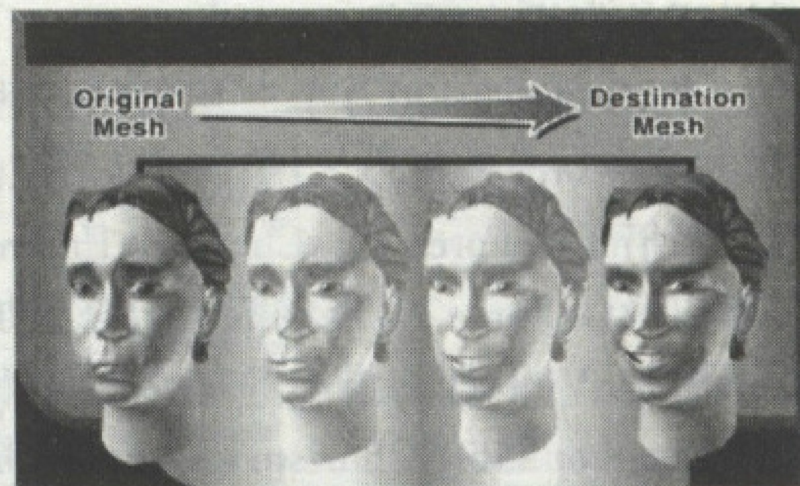
GeForce 256也可以执行超过2个矩阵的混合，但是却必须透过软件方式完成，会付出一点性能上的代价。

关键帧补偿插入（Keyframe Interpolation即顶点变形，Vertex Morphing）

经过跟多位游戏开发人员的会谈以后，ATI的工程师发现，Keyframe Interpolation技术将会普遍地应用于未来软件之中。

为什么需要Keyframe Interpolation呢？原来，即使使用了骨架动画技术，要使一个3D模型变得活灵活现依然是一项非常困难且费时的工作。越是平滑的动画，就越是需要生成更多帧的画面，而高帧量的动画会很快地消耗内存空间。这种情况影响了今日的游戏中的角色动画真实性以及平滑度。此外，某些复杂的动画，诸如真实的角色面部表情或者肌肉的表面运动，都很难透过骨的控制来实现，即使是采用了4矩阵转换也是徒然。

Charisma Engine的keyframe interpolation为解决这类问题提供了强有力的解决办法。它的实现原理就是在动画的继承帧（可以称之为关键帧）之间，自动生成可以填补帧间隙的新动画帧，来实现平滑的动画重放。举个例子，我们现在拥有一张普通表情的顶点网（作为第一张关键帧）以及一张微笑表情的顶点网（作为最后一张关键帧）。那么，硬件就会按照开发人员



的要求，生成从普通表情到微笑表情过渡的许多帧画面。在这个例子中，我们只是用了两个关键帧，但是在实际的情形中，开发人员将需要先定义好更多的关键帧，才能产生让人更加信服的平滑动画。这对于经常使用嘴唇的角色对话动画来说，实在是非常优秀的功能。

总的来说，关键帧补偿插入的确可以节省开发人员花在动画上的大量时间，而且，它还可以节省更多的内存。Charisma Engine是第一个提供硬件keyframe interpolation加速功能的几何引擎。keyframe interpolation技术将在微软的DirectX8中获得支持。

Charisma Engine除了提供以上特性以外，它的性能又有多强大呢？

正如GeForce一样，由于Charisma Engine可以为主CPU减轻大量几何处理所需要的处理时间，所以，主CPU就可以利用节省出来的时间用于其它操作。硬件T&L是存在缺陷的，假如CPU更加快或者游戏不能从Charisma Engine支持的特性中获得好处的话，那么，使用主CPU执行这些任务将会比Charisma Engine来的更快。

ATI认为，在今年圣诞假期推出的大多数流行游戏都会从这些特性中获取好处，所以到时候，他们的Charisma Engine将不会像nVidia的GeForce那样只有少数的游戏能够从中获取好处。

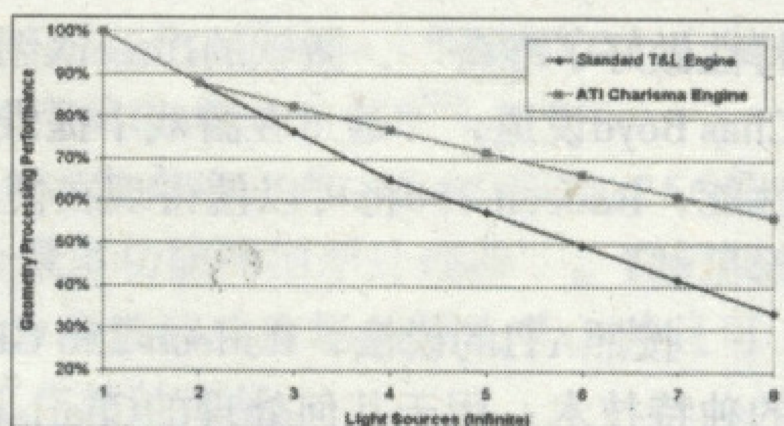
ATI（也包括nVidia）的确是幸运的，它们似乎压对了宝，因为在今年年底，的确会有相当多的游戏支持硬件T&L。更何况在此之前，nVidia已经为其硬件T&L引擎作了大量的推广宣传，ATI的宣传工作自然简单的多。ATI只要把矛头直接指向nVidia的GeForce/GeForce2就可以了。这同样也会削弱3dfx的硬件T&L无用论；还有就是，这种说法除了适用于Readeon256以外，也同样适用于3dfx的下一代产品（Rampage），到时候，3dfx就会夸耀其硬件T&L是如何厉害。

ATI虽然提供了许多DirectX8的特性，但是，却没有向我们提供一份详尽的技术特性清单。之所以那样做，是为了使他们的Readeon256和Charisma Engine留有一点余地。

ATI声称，Readeon256的设计意图是“最先进的GPU（Graphics Processing Unit）”，而它3000万只晶体管也似乎说明他们没有撒谎。

拥有每秒3000万个三角形的处理能力（相较而言，nVidia GeForce是每秒大约1000万个三角形，GeForce2 GTS则是两倍于GeForce），Charisma Engine将比GeForce的T&L引擎以及GeForce2 GTS的T&L引擎更加强大。目前，我们还不清楚nVidia即将推出的NV20（它将在11月份发布），所以Readeon256的Charisma Engine将是市场上可能得到的最强有力的引擎。

ATI在硬件光照运算法则上花费了大量的精力，以确保在使用8个硬件光源的时候把性能损失降到最少。下图给出的就是ATI Charisma Engine跟“Standard T&L Engine”（其实就是指GeForce的硬件T&L引擎）的执行性能比较。在使用8个光源的时候，ATI的Charisma Engine还可以腾出60%的几何处理能力用于转换transform处理。



国外著名硬件站点Sharkyextreme说：“尽管我们的实验室没有获得确切的数字，但是，我们还是在新近与ATi职员的会议中，看到了该性能级别的演示”。值得一提的是，表中所指的光照类型只是全部使用infinite light（无限远的光源或者观察点）时的处理能力，而非使用local light（局部光源或者近距离视点）时的性能。

除了T&L之外，ATI还提供了硬件裁取（clipping）功能。硬件裁取的正式定义以及它的硬件执行方面存在着一些争论，ATI对此功能的问题回复道：虽然传统上来说，裁取是一个软件功能，但是，Charisma Engine可以自动地以硬件方式来执行所有的裁取运算，而不管应用程序定义了采用哪个位面（“planes”）。

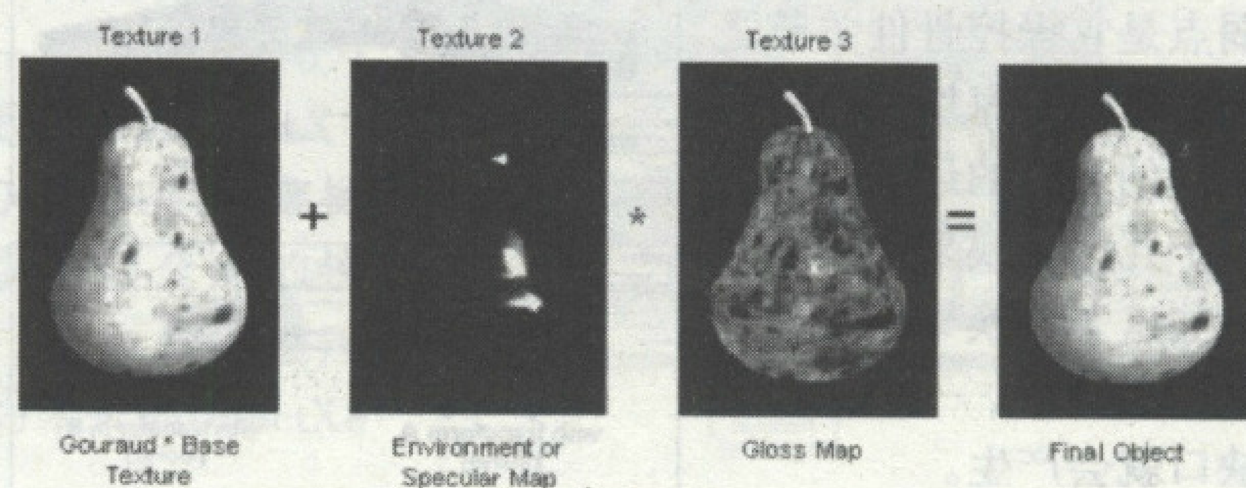
Pixel Tapestry Architecture（PTA，像素织画体系）——Radeon 256的渲染引擎

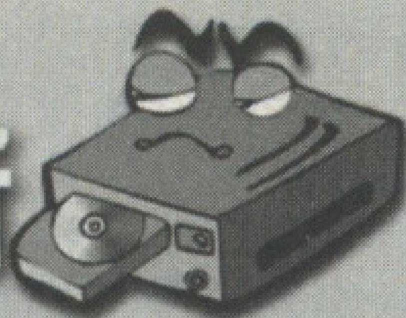
Radeon 256中的第二个重要技术就是它的Pixel Tapestry Architecture，它由以下几个重要的关键特性组成：

单过程完成3次贴图（Single-pass Tri-texturing）
全场景抗锯齿（full-scene Anti-aliasing）
像素级光影技术（Pixel Shader Technology）
浮雕、三向光照生成以及环境贴图方式的凹凸贴图（Emboss、Dot Product 3以及Environment Mapped Bump Mapping）
阴影映射（Shadow mapping）
环境（倒影）映射（Environment mapping）
3D纹理（3D textures）
基于放射式视点的雾化效果（Range Based Fog）

单过程完成3次贴图（Single-pass Tri-texturing）

单过程完成3次贴图（Single-pass Tri-texturing）的支持是由Radeon 256内部的tri-texture pipleline来实现的。该特性的好处是每条渲染管线可以在一个时钟周期里完成三





次贴图处理（即对一个像素贴上三层纹理），从而可以在较少性能损失的情况下，提供让人印象深刻的效果。

每像素贴图数量（Textures Per Pixel）	Radeon 256的3 TMU渲染管线	GeForce 256渲染管线	GeForce2 GTS渲染管线
1 Bilinear Filtered	1次完成	1次完成	1次完成
1 Trilinear Filtered	1次完成	1-2次完成	1次完成
2 Bilinear	1次完成	2次完成	1次完成
1 Trilinear+1 Bilinear	1次完成	2-3次完成	1-2次完成
3 Bilinear	1次完成	3次完成	2次完成
渲染管线的数量	2条	4条	4条
内核运行频率	200 MHz	120 MHz	200 MHz
纹理元素填充速率（Texel Fill Rate）	1200 Mtexel/s	480 Mtexel/s	1600 Mtexel/s
像素填充速率（Pixel Fill Rate）	400 Mpixel/s	480 Mpixel/s	800 Mpixel/s

不过，使用两条3个TMU的渲染管线也是有弱点的。其中最显著的就是它的最大填充速率效能，必须在场景中每个对象都是用3重贴图的情况下才可能实现。假如场景中每个对象都只用两重贴图的话，它的填充速率就会下降为800Mtexel/s了。而当场景中每个对象都只用单重贴图的话它的填充速率就会下降为400Mtexel/s（或者说400Mpexel/s）了。幸运的是，目前大多数的游戏已经采用双重纹理方式的多重纹理贴图技术（multi-texturing）了，所以Radeon 256还是可以达到800Mtexel/s的。相较而言，nVidia的NV10以及NV15拥有四条渲染管线，而NV15每条渲染管线更是拥有两倍于NV10的TMU，如此算来，在大多数的情况下，NV15的理论纹理元素填充速率将是Radeon256的两倍，即：1600Mtexel/s。

遗憾的是，NV15采用的是166MHz DDR（等效于333MHz SDRAM）只能提供5.3GB/s左右的物理带宽，而Radeon256的200MHz DDR（等效于400MHz SDRAM）带宽则为6.4GB/s的物理带宽，这就使得目前来说还很难对Radeon256的实际效能做出准确的判断，因为这不仅涉及到软件的支持因素，还将涉及到Radeon256 Hyper Z技术的不准确性，以及双方在硬件优良率方面的把关程度（换而言之，也就是我们说的超频能力）。

全场景抗锯齿、运动模糊、原野景深

说实话，当我看到Radeon256是支持Full Screen Anti-Aliasing（FSAA）、Motion Blur、Depth of Field以及积聚缓冲（accumulation buffer，芬兰bitboys Oy公司尚未正式命名的3D加速芯片也支持该特性）的特效时，的确感到有些惊讶。它的AA（Anti-Aliasing，抗锯齿）是全屏幕的，并且是由在帧缓冲里的一个特别内存空间（类似于3dfx的T-buffer）来实现硬件支持的。据称，Radeon的FSAA帧速率性能在800×600×32以及某些游戏的1024×768×32下是极其优秀的。它的FSAA是采用多次取样的方式来实现的，而不是GeForce那样的SuperSampling（SuperSampling，即以比屏幕分辨率更高的分辨率来渲染场景，然后，再按照比例缩放回来显示与屏幕上）。当然，我也不排除Radeon256是可以支持SuperSampling的FSAA。

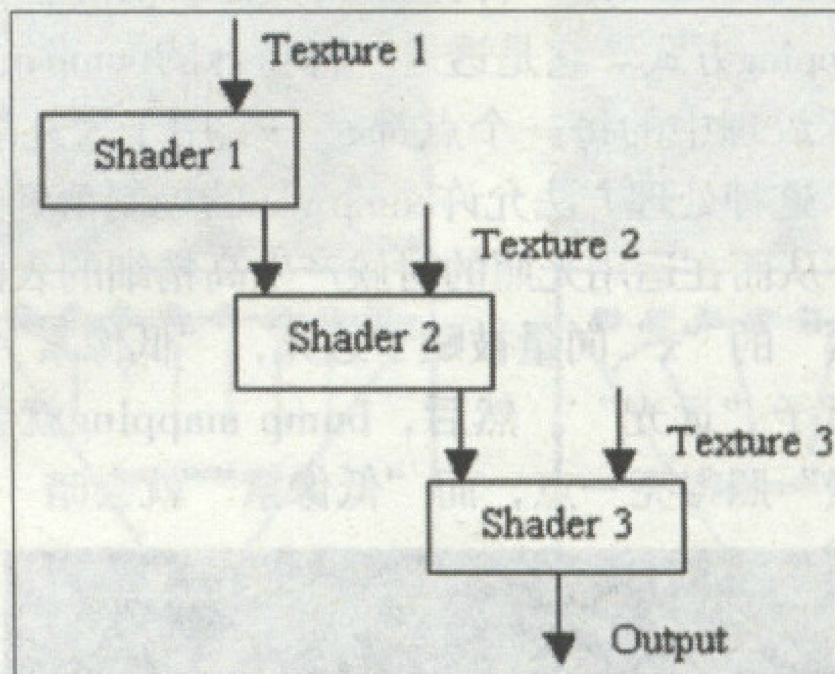
Motion Blur以及Depth of Field都获得支持，但是ATI方面并没有就使用这些特效时在性能表现方面的说法。毫无疑问，Motion Blur以及Depth of Field等都是需要在一个特殊的显存空间里进行多次渲染，然后，再过滤并再混合，这跟多次取样的FSAA实现原理是一致的。

为什么ATI不像3dfx那样大肆宣扬FSAA、Motion Blur、Depth of Field呢？ATI对此做出的回应是：原来，他们认为用户更宁愿使用更高的分辨率以及更多的多边形而胜于使用抗锯齿。假如你留意过互联网上的Voodoo5性能预览测试的话，就会发现，由于Voodoo 5500 AGP的填充速率依然过低（实际上，它的填充速率只是相当于Voodoo3 SLI时的性能）依然无法获得合理的FSAA帧速率。

像素级光影技术Pixel Shader

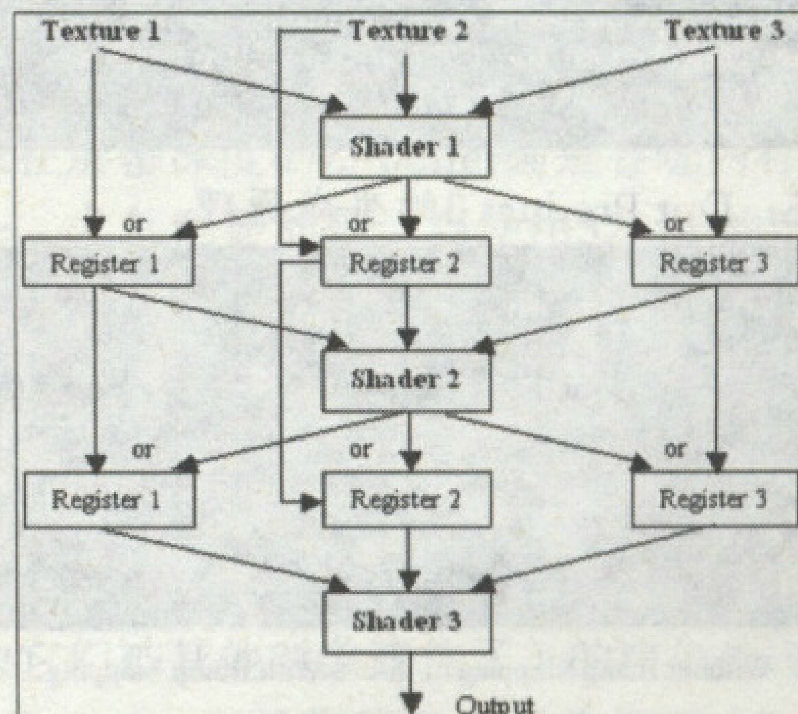
Pixel Shader允许生成诸如光照效果（Lighting effects）、阴影（Shadows）、凹凸映射（Bump Mapping）、纹理变形（Texture Morphing）以及在多重纹理贴图的时候进行阿尔法混合（Alpha Blending between multiple textures）。基本上来说，你可以按照设想进行任何的纹理混合操作。使用ATI Pixel Shader技术的另一个优势是完成这些操作都只需要极少的渲染过程。

在DircetX7以及更低的版本中，对光影的处理流程是按照下图来进行的。这限制了游戏开发人员在诸如凹凸银色方面的光影效果应用，而这些特效经已在3D硬件以及API（在此的例子是DirectX）获得支持。



图注： DirectX7的光影处理（Shadin）流程

上图表明，如果要在DirectX7来生成复杂的光影效果，就必须经过多个步骤才能实现，而不能一次生成。



图注： DirextX8的像素级光影处理模型（Pixel Shader Model）

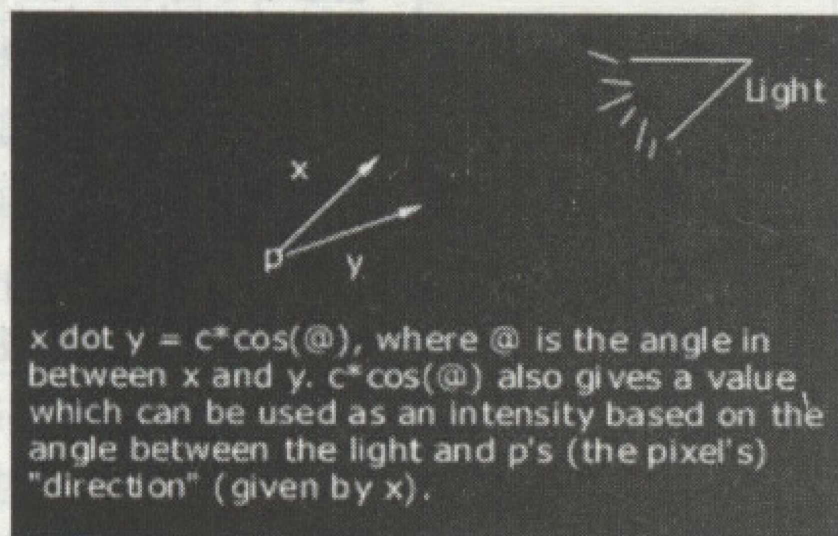
这里给出的是Radeon256跟DirectX8一起工作时的光照处理流程图。这种处理方式非常的复杂，而且不太可能一次完成，但是，却可以允许游戏开发人员更好的控制生成效果。

不管怎样，Radeon256支持更多开放的光影处理体系，允许游戏开发者有权从低层来使用硬件。其结果是游戏开发人员能够根据他们自己需要的效果对硬件进行编程，而无须特定的硬件或者API。

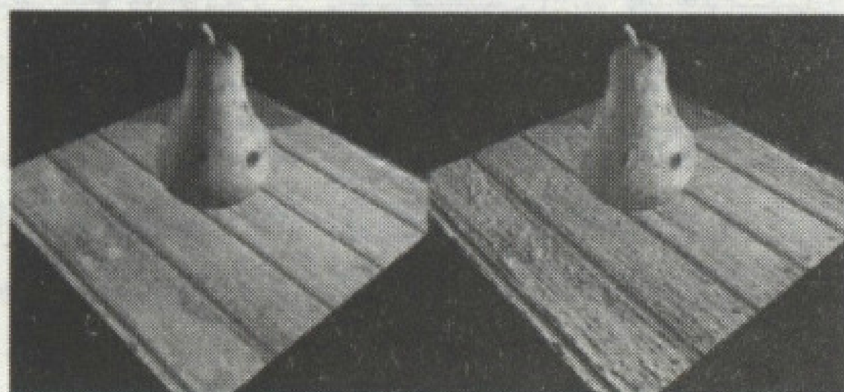
浮雕、三维点光照值生成以及环境贴图方式的凹凸贴图（Emboss、Dot Product 3以及Environment Mapped Bump Mapping）

由于这几个特性已经在相当多的文章中阐述过，所以，我们就不在此深入地探讨了。简单地说说，ATI的Pixel Tapestry包括了凹凸映射的所有3种方式：Dot Product 3（已在Permedia 3 Create!中使用）、EMBM（已在G400中应用）以及在大多数第3代卡中使用的emboss方式。而ATI的EMBM方案跟Matrox的EMBM方案之间的差别是，Matrox的EMBM必须要开发人员使用一块独立的凹凸映射纹理来达成此效果，而ATI的Radeon则是基于per pixel来达成的。ATI的这种处理方式可以使得开发人员节省更多的时间，并且比Matrox的EMBM实现方式更加有效。

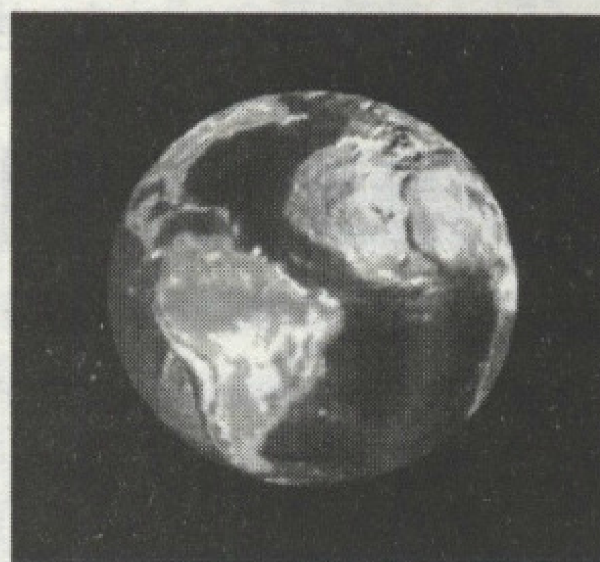
Dot Product 3是一种比Emboss更加精确且更具弹性的bump mapping方式。它是透过一种特殊的bump map texture来实现的。纹理中的每一个点都有一个用于表述表面斜度的3D向量。这种处理方法允许bump map的控制精确到单个像素的级别，从而在运用光照的时候产生高精细的表面。纹理中“高像素”的“x”向量被赋予近光，“低像素”的“x”向量则被赋予“远光”。然后，bump mapping就会打光，把“高像素”照得亮一点，而“低像素”就会暗一点。



图注：Dot Product 3的生成原理。



三维点光照值生成（Dot Product 3）





环境贴图（Environment Mapped）　　浮雕（Emboss）

ATI的Radeon 256是第一块完全以硬件的方式支持所有凹凸映射的显示卡。

阴影映射（Shadow mapping）

Radeon 256包含了对一些高级阴影映射技术的支持。相对于目前采用模板缓冲（stencil buffers）来产生阴影的效果来说，可以说是一种提升。Radeon256 阴影映射的主要优势是速度（使用Priority Buffer——优先缓冲来侦测可见度并且减少不可见阴影的渲染）、更容易执行，而且，还可以处理一个多边形在别的对象上的投影。

基本上来说，Priority Buffer就是给每个多边形或者对象赋予一个值，而这个数值的大小取决于该多边形或者对象与光源之间的距离。采用了这个数值，打在场景中的物体或者对象的光照效果的亮度就能被调整，所以，当物体靠近光源的时候会有高亮度的光照效果，而当物体远离光源的时候，就会接受到较为柔和的光照。

毫无疑问，当我们谈及Priority Buffer的时候，相信有不少人想起了3dfx使用T-Buffer说实现的soft shadows吧。

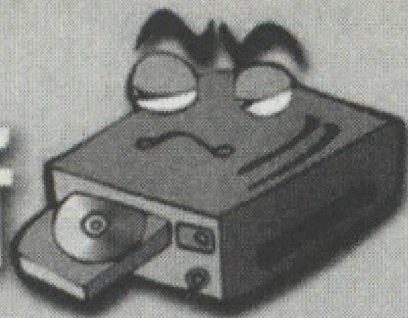
旧有的阴影处理模式（即量化阴影——Volumetric Shadows）是不可能像Radeon那样，把物体自身的阴影投影会到物体本身的。Priority Buffer目前已经可以透过软件来实现了，而ATI把它引入到了硬件中来执行。

环境（倒影）映射（Environment mapping）

有的人也许出于“环境”二字就联想到了G400的EMBM，我在这里澄清一下，Environment mapping使一些有光泽的物体的表面出现周遭（比如房子的墙壁、天花以及地板）的情形，而EMBM则是为了使物体表面呈现出真实的凹凸感觉，所以，两者之间的区别还是很大的。

Radeon256支持三种环境（倒影）映射方式，包括：球形（spherical）、双抛物面（dual-paraboloid）以及立方体（cubic）。

说到这个时候，你也许已经回忆起nVIDIA GeForce256的一个重要性特性就是它的Cubic Environment Mapping（CEM，立方体环境（倒影）映射），它也已经在Radeon256中得以实现了。GeForce倍受批评的地方之一就是它的填充速率无法使它能够真正地从CEM那里获得什



么好处。

而ATI的Radeon 256应该可以在游戏有CEM方面需求的时候，表现得比当初的GeForce更加出色。



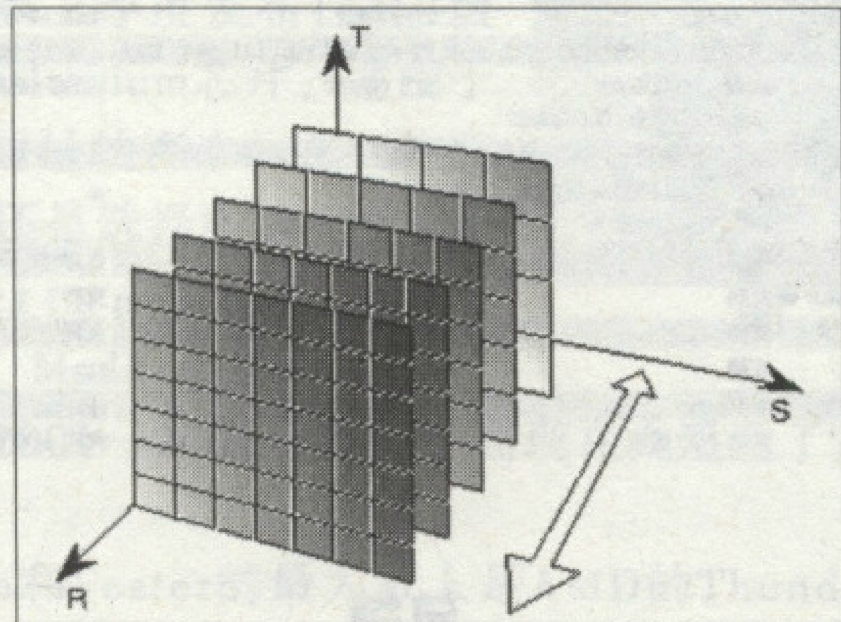
立方体环境（倒影）映射

实现方法	优点	缺点
球形环境倒影（Spherical Environment Mapping）	最快的方法，最简单的方法，只需要一张环境纹理	当观察点改变的时候，就需要重新构造纹理。2D平面上的投影会扭曲影像。
双抛物面环境倒影（Dual Parabolic Environment Mapping）	只需要两张纹理，察看点独立。	难以动态更新
立方体环境倒影（Cube Environment Mapping）	易于生成并且可以实时更新纹理，察看点独立。	需要“6”个环境倒影纹理

3D纹理（3D textures）

PTA中的另一个革命性之处就是提供对3D Textures的支持。目前的纹理只是刷到多边形表面的2D图片，举个例子，QuakeⅢ中的墙壁就只是被一张平坦的纹理覆盖着，以求使得墙壁看上去更加真实。

假如那堵墙使用了3D纹理的话，将会成为一个实体，拥有自己的厚度。所以从理论上来说，假如有一堵由3D纹理生成的墙壁的话，当你用火箭炮发射一枚火箭弹于墙壁时，你将会看到墙壁崩塌了一大片，并且出现一个空洞或者一个凹痕（这取决于形成墙壁的3D纹理的厚度、硬度以及爆炸的威力、角度等）。3D纹理还将可以使用更加真实的的光照效果，id Software的John Carmack也对此中的一些事情感到兴趣。



图注：该图片来自德国最大的3D硬件站点3dconcept，所以，其坐标的标注方式与我们常见的有所不同。

在游戏里运用3D纹理其实跟2D纹理没什么两样。使用3D纹理最主要的问题或者说障碍得要庞大的内存，才能满足应用3D纹理所需要的更多信息。

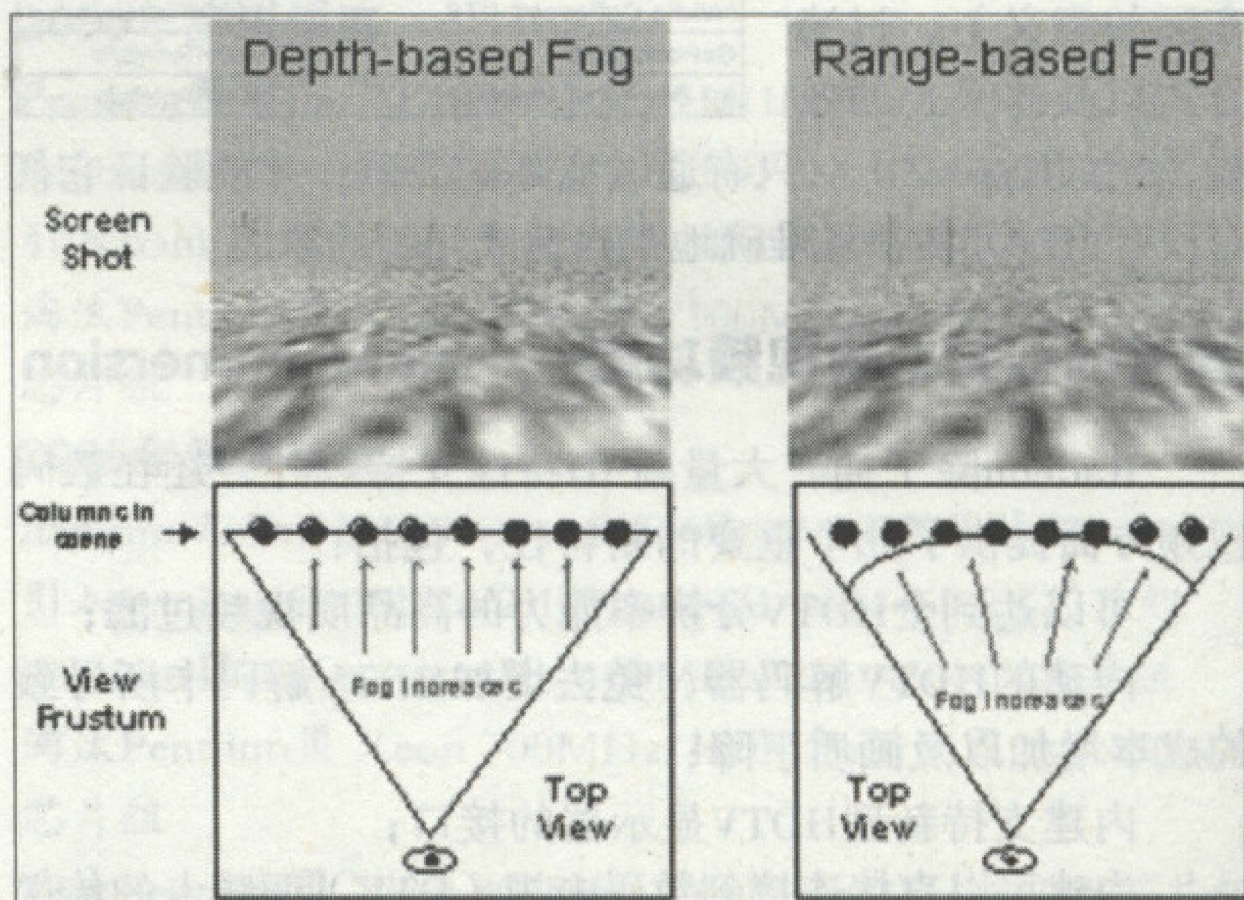
老实说，除非等到明年，否则你是不会看到什么游戏时可以从3D纹理中获得好处的。3D纹理是DirectX8的一部分，随着它被应用于游戏中以后，我们将能够看到一系列全新的图形加速芯片（每一个都将更加强有力），届时，它们都将以其支持3D纹理特性来标榜。

值得欣慰的是，我们可以对3D纹理采用纹理压缩技术，从而大幅度减少采用3D纹理所需要的内存带宽以及显存容量，而且，3D纹理压缩技术的运算法则也基本跟DXTC、S3TC以及由S3TC改进而来的FXT1大同小异，易于实现。

3D纹理还将可以应用于创建复杂/动态的light maps、volumetric fog（具有体积的雾化效果）、烟雾以及流体效果。

基于放射式视点的雾化效果（Range Based Fog）

为了节省运算时间，许多体系都是采用观察者的水平面到对象的距离来确定雾化厚度（浓度），而不是采用对象到观察者的距离来确定的。



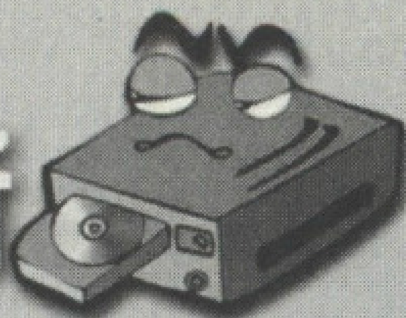
Hyper Z与显存带宽、填充速率

Radeon 256中，有一个很有趣的特性，ATI把这种技术称之为Hyper Z。

当谈及到节省内存带宽的时候，你就会注意到，用以确定对象在屏幕深度的Z-buffer确是吞噬内存带宽的主要元凶之一。尤其明显的是，当使用32-bit的Z-Buffer时会需要相当多的显存带宽。

ATI的Hyper Z技术借鉴自tile渲染理论（你可以在PowerVR2上看到该技术的应用），tile渲染理论使用tile（贴片）方式来渲染所有的场景而非以往基于per polygon的方式，如此一来，就可以免去对于观察点来说看不见的对象（因为它们被其他对象遮住了）的渲染处理。

ATI的Radeon 256并非基于tile渲染体系，它不能使用这种方式来渲染一个场景。Hyper Z允许对成为Z-Buffer的



携笔记本产品均采用了铝镁合金外壳技术，配合前面介绍的便携底座和模块化设计，更加有效的减轻笔记本的重量，提高产品的坚韧程度。

4.笔记本工作时间的延长

目前的主流笔记本电脑产品多采用标准的锂电池技术，大多可支持2到3个小时的工作时间。随着笔记本电脑散热、功耗问题的解决，笔记本电脑的工作时间也越来越长。笔记本的电池通常是长方形柱状，内有一些柱状电芯。性能和数量决定了电池容量的大小。一般的笔记本电脑锂电池内多有6-8个电芯，理论上可维持4小时左右的工作时间，而一些新型笔记本电脑产品使用超大容量电池，内有10-14个电芯，可支持6小时以上的电量，延长了笔记本电脑的工作时间。而未来的笔记本电池还将以新的锂聚合物胶状电池为主，具有超轻超薄的特性，其厚度多在5毫米以下，在保持大电量的前提下大大减小了电池的体积，是未来超便携笔记本电脑的最佳伴侣。

5.未来无线通讯技术的发展

无线通讯技术是笔记本电脑的移动优势之一，目前不少笔记本电脑产品都具有内置Modem，配合手机即可有效连接上Internet或收发传真。但连接手机比较麻烦，而且速度缓慢，因此不少公司也在开发新型无线通讯技术，如Apple公司发布了第一个具有无线网络功能的iBook笔记本电脑，Apple iBook具有独特的AirPort无线特性，可支持基地设备和笔记本电脑在150英尺距离内进行传输，速率可达11Mbps，比目前的标准Modem传输率要高出不少。此外，在1999年底，由东芝和英特尔公司共同研发的Bluetooth（蓝牙）技术也已面市，该技术支持在电脑、移动电话和电脑外设间进行高速的数据传输，在现有的便携式设备中直接或通过PC卡设备嵌入微型的短程收发器，通过全球通用的2.45GHz波段，可支持721Kbps的数据传输率及3个声音信道。该技术可在基于PⅢ处理器的笔记本电脑上与其它笔记本电脑、LAN设备的音频数据网络连接点及其它外设进行无线通讯，是未来无线通讯技术的发展趋势。

选购须知及购买技巧

1.构造的取舍

不少人在选购笔记本电脑时都会面对一个很矛盾的问题，到底是追求全内置功能呢，还是追求超便携的轻便效果呢？全内置的机器是把电脑所有的配置都集中固定在主机上，虽然功能强大完善，但其整体重量却不轻，不少产品都在3Kg以上，其厚度也多在4cm左右。而超便携的产品把一些可以外置的设备如软驱光驱全外置或二选一外置，这样的话就大大减轻重量，但其使用功能就受到了一定的限制。

笔者认为，笔记本电脑最大的卖点就是其移动办公的特性，因此在选购时最好着重考虑那些重量轻体积小的便携式笔记本电脑，超便携的笔记本电脑产品多采用基座分离式或模块结构设计，大多把软驱光驱设备外置，有的还是目前流行的铝镁合金结构设计，这对于一些需要常携带笔记本电脑办公的人士及力气小的女士来说是很有用处的。但要注意的是，目前一些超便携笔记本产品由于片面追求重量和体积的缩减，把一些必要的功能省去，如机器散热设备和必要的双PCMCIA插槽扩充设备等，虽然重量减轻了，但对机器的稳定性及将来的升级扩充都有一定的影响，因而在选购时一定要注意。

而全内置的笔记本电脑虽然重量、体积大了一点，但也并不是一无是处。对于需要常进行多媒体演示及频繁数据交换的人来说，功能强大技术完善的全内置笔记本电脑可能更加适合他们。并且有的全内置产品同样采用了铝镁合金技术，也减轻了自身重量，不过相对于超便携的产品还是要重一些。因而在对于两种不同结构体系的产品进行选购时，一定要注意结合自身需要，不盲目追求产品的某一性能特点，做到实用好用就可以了。

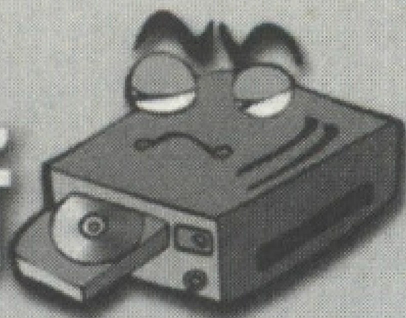
2.硬件体系的选择

由于笔记本电脑的硬件组装权在生产厂商，消费者对于笔记本电脑产品不能随便DIY，所以在选购时也不可能遇到各方面都完全适合自己需要的产品，因而对于下面的硬件介绍，只须做到抓住重点，按需选购即可，大可不必力求完美无缺，不过也要注意做到细心查看，避免瓶颈效应的发生。

CPU、主板及内存

目前市面上销售的笔记本电脑，CPU当推Intel PentiumⅢ系列，其频率多在450MHz到500MHz之间，与PⅡ系列相比，PⅢ拥有全新的SSE指令集和100MHz的前端总线，它采用了256KB全速L2 Cache设计，支持新型的Geyserville能源管理技术和更加先进的uPGA2、BGA2封装方式，是高端用户的首选。PⅡ则是目前的主流产品，其频率从300MHz到400MHz不等，是主流用户的选择。而赛扬则是目前最新的廉价产品，频率从300MHz到500MHz不等，其性能与PⅡ差不多，但价格相差甚远，是追求性能价格比用户的好选择。其他如支持3D Now！的AMD K6-2及K6-Ⅲ性能也还不错，特别是后者带有256KB的片内L2 Cache，进一步提高了机器的整体性能。目前选择CPU产品应该从366MHz开始起步。

笔记本产品一般多采用专用的Mobile处理器，拥有1.5V以下的核心电压，其功耗极低。但值得注意的是，目前有一些厂商为了节省成本，采用台式机的CPU，如2V电压的Socket370赛扬系列，因此其工作温度高了不少，如果没有有效的散热设备，系统将会变得极不稳定。因此在选购笔记本电脑时一定要留意其CPU是否为专用的Mobile处



Intel高端产品2000—2001发展计划

广东 邱晓光 俞瑞泉

前不久，我们介绍了英特尔面向普通消费者、商业、移动式市场的CPU和芯片组，让大家了解到奔腾Ⅲ和赛扬Ⅱ的发展计划。不过，那篇文章没有涉及到高端产品，其实英特尔获利最大的是工作站和服务器。下面向你介绍Xeon芯片或Foster/Colusa的动向。

奔腾Ⅲ Xeon（至强）是英特尔在中、高端市场的主力武器，它使用SECC封装和SC330连接器，主要分为两级：第一级拥有512K/1MB/2MB片外半速二级缓存，把cache放在CPU板卡上，可用于8处理器100MHz外频系统，与PⅢCoppermine Slo1类似，是大容量缓存的解决方案；第二级拥有256KB片内全速ATC（Advanced Transfer Cache，高级转移缓存），把cache集成在内核，可用于双处理器133MHz外频系统，与P3 Coppermine Socket 370类似，是高速缓存的解决方案。

Xeon频率也随着制造工艺的进步而提升，英特尔在4月已经推出了700MHz和800MHz的芯片，其中Xeon 800MHz/100MHz外频/2M缓存的千颗批发单价是3692美元，而2M二级缓存占了大部分成本。适合低端工作站的133MHz外频Xeon达到了866MHz，千颗批发单价是794美元，相信在年底就能到达1GHz。

至于代替Xeon的Foster及其配套芯片组Colusa，大约会在第四季度推出，比它的低端兄弟Willamette稍迟一些。初始产品为双处理器1.4—1.5GHz，集成256KB片内二级缓存。2001年升级为4处理器256KB二级缓存，甚至会拥0K/512K/1M三级缓存集成在CPU板卡上。Foster的后续产品是Gallatin，我们只知道它能用于双处理器无限带宽系统，其余细节一概不明。

在高端工作站方面，英特尔计划在第三季度发布16MB缓存733MHz Itanium芯片，适用于需要64位寻址的客户。在32位应用领域，还是选择Foster较为明智。代替Itanium的芯片是McKinley、Madison和Deerfield，它们将在2001—2002年发布，离现在太遥远了，不提也罢。



图 1

Xeon和Foster的最大敌人是AMD的Thunderbird和Mustang这两款拥有大容量高速缓存的产品，看来中端市场也将有一番恶斗。为了对抗Itanium和Mckinley，AMD还推出了64位Sledgehammer芯片，准备在高端市场与英特尔正面决战。以下是英特尔工作站计划的详细资料，格式为“出产日期：CPU时钟/总线速度/缓存容量/匹配的主板芯片组。”

图1是奔腾Ⅲ Xeon

1．低于7500美元技术型工作站（4处理器），此市场是英特尔最高端的产品发布地，未来Itanium和Foster将代替Xeon的位置。

2000年第一季度：

PentiumⅢ Xeon 550MHz/100MHz/1M或2M/450NX芯片组

2000年第二季度：

PentiumⅢ Xeon 550MHz/100MHz/1M或2M/450NX芯片组

PentiumⅢ Xeon 700MHz/100MHz/1M或2M/450NX芯片组

PentiumⅢ Xeon 800MHz/100MHz/2M/450NX芯片组

2000年第三季度：

PentiumⅢ Xeon 700MHz/100MHz/1M或2M/450NX芯片组

PentiumⅢ Xeon 800MHz/100MHz/2M/450NX芯片组

引入Itanium 733MHz/100MHz/4M/460GX芯片组

淘汰PentiumⅢ Xeon 550MHz/100MHz/1M或2M/450NX芯片组

2000年第四季度：

Itanium 733MHz/2.1 Gbps FSB/4M/460GX芯片组

引入Itanium 800MHz/2.1 Gbps FSB/4M/460GX芯片组

PentiumⅢ Xeon 9xxMHz/100MHz/2M/450NX芯片组

淘汰PentiumⅢ Xeon 700MHz/100MHz/1M或2M/450NX芯片组

淘汰PentiumⅢ Xeon 800MHz/100MHz/2M/450NX芯片组

2001年第一季度：

Itanium 800MHz/2.1 Gbps FSB/4M/460GX芯片组

淘汰PentiumⅢ Xeon 9xxMHz/100MHz/2M/450NX芯片组

淘汰PentiumⅢ Xeon 700MHz以上/100MHz/1M或2M/450NX芯片组

引入Foster 1.4GHz/256K二级缓存和256K/512K/1M三级缓存/Colusa芯片组

2001年第二季度：

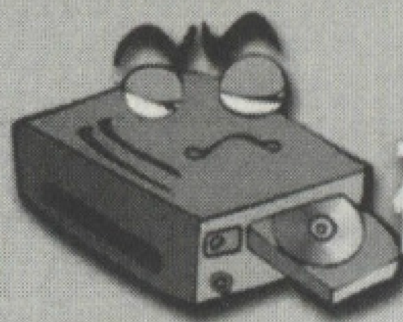
Itanium 800MHz/2.1 Gbps FSB4M/460GX芯片组

Foster 1.4GHz/256K二级缓存和512K/1M三级缓存/Colusa芯片组

2001年下半年：

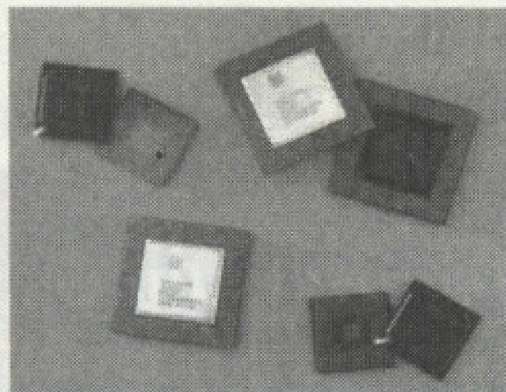
引入McKinley/i870芯片组

Foster 1.4GHz/256K二级缓存和512K/1M三级缓存/Colusa



芯片组

2. 5000美元—7000美元高性能中端市场（双处理器）


图 2

2000年第一季度：

PentiumⅢ Xeon 800MHz/133MHz/256K或1M/440GX芯片组

引入PentiumⅢ Xeon 866MHz/133MHz/256K或1M/440GX芯片组

2000年第二季度：

PentiumⅢ Xeon 866MHz/133MHz/256K或1M/440GX芯片组

引入PentiumⅢ Xeon 933MHz/133MHz/256K或1M/440GX芯片组

淘汰PentiumⅢ Xeon 800MHz/133MHz/256K或1M/440GX芯片组

2000年第三季度：

PentiumⅢ Xeon 933MHz/133MHz/256K或1M/440GX芯片组

Itanium 733MHz/2.1 Gbps FSB/2M/460GX芯片组

引入PentiumⅢ Xeon 1GHz/133MHz/256K或1M/440GX芯片组

2000年第四季度：

Itanium 733MHz/2.1 Gbps FSB/2M/460GX芯片组

引入Itanium 800MHz/2.1 Gbps FSB/2M/460GX芯片组

初期淘汰PentiumⅢ Xeon 933MHz/133MHz/256K或1M/440GX芯片组

末期淘汰PentiumⅢ Xeon 1GHz/133MHz/256K或1M/440GX芯片组

引入Foster 1.4GHz/256K L2/Colusa芯片组

2001年第一季度：

Itanium 800MHz/2.1 Gbps FSB/2M/460GX芯片组

Foster 1.4GHz/256K L2/Colusa芯片组

引入Foster 1.4GHz/256K二级缓存和256K/512K/1M三级缓存/Colusa芯片组

2001年第二季度：

Itanium 800MHz/2.1 Gbps FSB/2M/460GX芯片组

Foster 1.4GHz/256K二级缓存和256K/512K/1M三级缓存/Colusa芯片组

2001年下半年：

McKinley/i870芯片组

Foster 1.4GHz/256K二级缓存和256K/512K/1M三级缓存/Colusa芯片组

引入Gallatin CPU

图2是450NX芯片组

3. 3500美元—5000美元低成本中端市场（双处理器），奔腾Ⅲ将被Foster所取代

2000年第一季度：

PentiumⅢ 800MHz/133MHz/256K/i840芯片组

引入PentiumⅢ 866MHz/133MHz/256K/i840芯片组

2000年第二季度：

PentiumⅢ 866MHz/133MHz/256K/i840芯片组

引入PentiumⅢ 933MHz/133MHz/256K/i840芯片组

末期淘汰PentiumⅢ 800MHz/133MHz/256K/i840芯片组

2000年第三季度：

PentiumⅢ 933MHz/133MHz/256K/i840芯片组

引入PentiumⅢ 1GHz/133MHz/256K/i840芯片组

末期淘汰PentiumⅢ 866MHz/133MHz/256K/i840芯片组

2000年第四季度：

PentiumⅢ 1GHz/133MHz/256K/i840芯片组

Foster 1.4GHz/256K/Colusa芯片组

末期淘汰PentiumⅢ 933MHz/133MHz/256K/i840芯片组

2001年第一季度：

Foster 1.4GHz/256K/Colusa芯片组

引入Foster 1.5GHz以上/256K/Colusa芯片组

末期淘汰PentiumⅢ 1GHz/133MHz/256K/i840芯片组

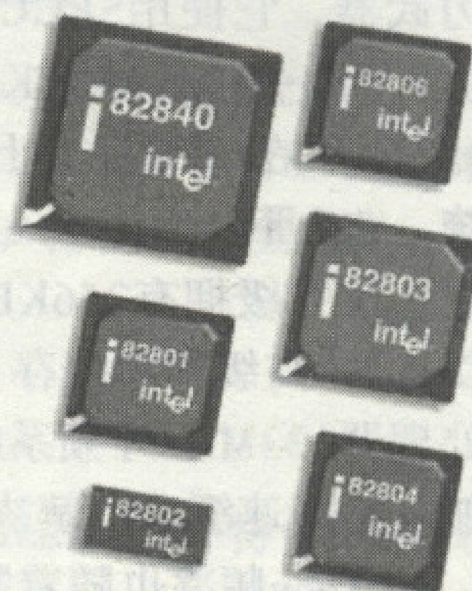


图 3

2001年第二季度：

Foster 1.5GHz以上/256K/Colusa芯片组

2001年下半年：

Foster 1.5GHz以上/256K/Colusa芯片组

引入Gallatin CPU

图3是i840芯片组系列

4. 2000美元—3500美元入门级市场（双处理器），以高端商业电脑来作为工作站，未来将被Foster所取替。

2000年第一季度：

PentiumⅢ 800MHz/133MHz/256K/i820或i840芯片组

引入PentiumⅢ 866MHz/133MHz/256K/i820或i840芯片组

2000年第二季度：

PentiumⅢ 866MHz/133MHz/256K/i820或i840芯片组

引入PentiumⅢ 933MHz/133MHz/256K/i820或i840芯片组

末期淘汰PentiumⅢ 800MHz/133MHz/256K/i820或i840芯片组

2000年第三季度：

PentiumⅢ 933MHz/133MHz/256K/i820或i840芯片组

引入PentiumⅢ 1GHz/133MHz/256K/i820或i840芯片组

末期淘汰PentiumⅢ 866MHz/133MHz/256K/i820或i840芯片组

2000年第四季度：

PentiumⅢ 1GHz/133MHz/256K/i820或i840芯片组

Foster 1.4GHz/256K/Colusa芯片组

末期淘汰PentiumⅢ 933MHz/133MHz/256K/i820或i840芯片组

2001年第一季度：

Foster 1.4GHz/256K/Colusa芯片组

引入Foster 1.5GHz以上/256K/Colusa芯片组

PentiumⅢ 1GHz/133MHz/256K/i820或i840芯片组

2001年第二季度：

Foster 1.5GHz以上/256K/Colusa芯片组

PentiumⅢ 1GHz/133MHz/256K/i820或i840芯片组

2001年下半年：

Foster 1.5GHz以上/256K/Colusa芯片组

引入Gallatin CPU

末期淘汰PentiumⅢ 1GHz/133MHz/256K/i820或i840芯片组

在整个工作站市场中，英特尔计划用32位处理器来对付Sun和IBM的主流产品，而64位Itanium则面向服务器领域。每一种新芯片推出，它的价格总是非常高高，而其它速度的芯片都会降价，因此尽量不要购买最新的产品。

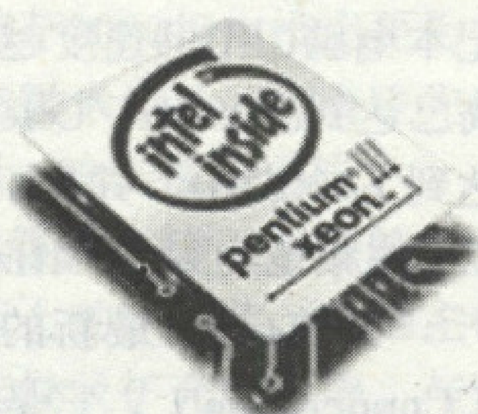


图 4

Pentium III Xeon（单位：美元）							
主频	外频	缓存容量	27-Feb	16-Apr	28-May	16-Jul	Sept
933	133	256K OD				$746	$804
866	133	256K OD		$794	$746	$558	$622
800	133	256K OD	$697	$612	$526	$425	$451
733	133	256K OD	$505	$425			
667	133	256K OD	$425				
600	133	256K OD	$425				

OD(On Die，即内核集成二级缓存，也称片内cache)

Pentium III Xeon－大容量缓存系列					
主频	外频	缓存容量	27-Feb	16-Apr	28-May
800	100	2M		$3,692	
800	133	1M			$1,980
700	100	2M		$1,980	
700	100	1M		$1,177	
550	100	2M	$3,692		
550	100	1M	$1,980		
550	100	512K	$931		
500	100	2M	$3,692		
500	100	1M	$1,980		
500	100	512K	$931		

图 5

图5是千颗芯片批发价格走势

竞争的激烈导致商业世界变化越来越快，为了提高生产效率和各部门之间的交流速度，许多公司都引入了计算机系统。通过因特网和工作站来进行的运作称之为电子商务（e—Business），让不同国家和地区各部门共享信息、协同工作，能够缩短生产过程，减少生产成本，大大加快生产速度，无形中增强了企业的竞争能力。英特尔本身也是使用电子商务的成功例子之一，没有电子商业，CPU的发展也没有今天那么迅速。当芯片巨人了解到这一点之后，就知道进入工作站和服务器市场是十分重要的战略性决策。目前英特尔的工作站拥有出色的性能/价格比和简单易用等众多优点，但缺乏相应的服务器支持，为此它不断发展高端产品，准备用32位芯片切入中端工作站市场，再用IA（Intel Architecture，英特尔架构）—64侵占高端服务器领域。我不能预计英特尔的64位芯片是否能成功，不过坚信其工作站级产品能达到原有的目标，走完其高端发展的第一步，现在把文章的重点归纳如下：

—电子商务能够大大提高企业的生产效率和竞争力，英特尔的工作站级产品十分适合电子商务。

—Foster/Colusa组合将代替奔腾Ⅲ Xeon，它拥有与Willamette相似的设计，或者称为Willamette Xeon也无不可。

—奔腾Ⅲ Xeon继续提速，目标仍然是x86工作站和服务器，直到Foster和Itanium代替它为止。

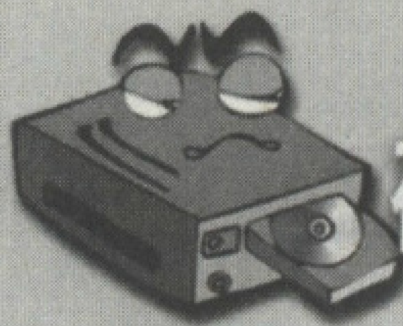
（上接36页）内发售，这意味着一些有意升级为Radeon 256的玩家将必须苦苦地煎熬到八月才能如愿。

对于这方面来说，我们需要回顾一下ATI的过往历史。Rage 128原本打算在圣诞节期间推出的，但是，大量OEM订单使得它最终拖到了第二年的二月份才能上架销售。Radeon将会在夏季向OEM提供产品，按照计划，我们应该在八月份看到零售的Radeon 256产品……但愿一切都能够按计划进行

Radeon 256于八月份出现以后将成为其时最快的3D游戏显卡。但是，请不要忘记再过一个月以后，nVidia就会发布它们的下一代产品NV20。NV20除了比GeForce2 GTS更加强劲之外还将开创nVIDIA新的体系结构。

我们考虑的另一个问题是Radeon 256的驱动程序问题。我们都知道Rage 128系列的驱动程序在很多方面都是比较差的。如果Radeon256需要获得成功，ATI就必须在驱动程序上花大力气，以获得更好的稳定性、兼容性并且实现各种纸面性能。

第二代的T&L（假如直接来看多边形处理能力来看，比GeForce2 GTS的T&L更加强大，但是，双方似乎都没有公布最能够体现几何运算能力的顶点吞吐量）、最全面的贴图支持（从纹理压缩到Bump Mapping，再到单周期每管线三重贴图）、一大堆3D特性以及强劲的视频支持，使得它成为nVidia最强有力的竞争者。而GeForce2 GTS所大肆标榜的NSR—NVIDIA Shading Rasterizer，其实也不过是ATI Radeon 256的Pixel Shader技术而已。但是，Radeon 256的双渲染管线将是其最大的缺陷，我们相信，实际的性能表现由于这个原因会大打折扣。现在，我们希望能够尽快拿到实际的样品，看看ATI能否提出新的概念，把在目前大多数游戏中多余出来的两个TMU运用起来。



笔记本电脑完全手册

湖南　苏旅

自1946年世界上第一台电脑EANIC在美国宾夕法尼亚大学诞生以来，电脑的发展呈现着日新月异的速度。追求配置更高、速度更快、性能更好已成为人们的购机原则。不过市面上也有这样一类电脑产品，除了在追求“高快好”的同时，也力求使自身更轻、更小、更方便，这就是我们下面要介绍的—笔记本电脑。

笔记本电脑的英文为Notebook Computer，也有称作Laptop Computer或Portable Computer的。世界上第一台真正意义上的笔记本电脑是由日本的东芝（TOSHIBA）公司于1985年推出一款名为T1000的产品，它采用Intel 8086 CPU，主频不到1MHz，并带有9英寸的单色显示屏，没有硬盘，可以运行MS-DOS操作系统。T1000推出后，立刻引起业界人士的广泛关注，从此，笔记本电脑一发而不可收拾，各种各样的新技术新产品纷纷出现，市场得到了全面快速发展。到目前为止，笔记本电脑的销售量已占全球电脑整机销售量的25%以上，成了举足轻重的一支先锋力量。

目前，笔记本电脑的发展趋势是：CPU速度越来越快，目前已有采用PⅢ 650MHz CPU的笔记本面市；体积越来越小，有的机器长宽小于A4纸张，厚度小于2厘米；重量也越来越轻，有的已经小于1千克；硬盘容量越来越大，目前上市的产品最高已达到25GB；电池寿命越来越长，有的新型电池供电时间长达8小时……总之，更薄、更轻、功能更强大已成为笔记本电脑的发展方向。

需要注意的是，目前市面上出现了一些俗称“掌上电脑”的便携式电脑，体积仅为名片大小。它们多采用Windows CE或Palm等便携操作系统，可用来进行记事留言、资料查询、上网通讯等个人事务处理，不过该类电脑无论是从体系结构、机器配置还是用途上来说与我们要叙述的笔记本电脑都有太多的不同，并不是真正意义上的笔记本电脑，因而不对其做详细介绍。

最新笔记本技术介绍

与常见的电脑台式机不同的是，笔记本电脑由于技术复杂、组装难度大及零配件成本相对较高，所以市面上还未出现对应的DIY服务。这也就是笔记本电脑与台式机在销售方式上最大的不同。不过笔记本电脑也是由各种电脑零件搭配而成的，下文将介绍1999年以来笔记本电脑技术的发展趋势。

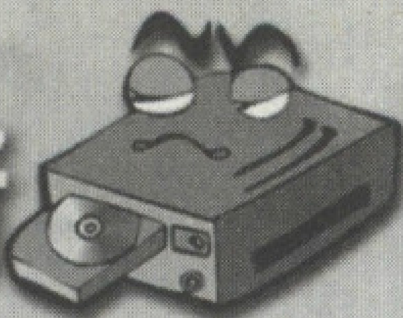
1.硬件性能的提升

CPU、主板及内存方面

笔记本电脑CPU的生产厂家主要有Intel和AMD两家，其他的如Cyrix、IDT等厂家也生产少量的CPU产品。现在市面上主流笔记本电脑采用的CPU主要有Intel的PⅢ、PⅡ、Celeron系列及AMD的K6-2、K6-Ⅲ系列。其中Intel的MMX、SSE多媒体扩展指令、DIB双重独立总线架构、动态执行技术等与AMD的3D Now！和L3 Cache等技术大大地提高了笔记本CPU的效能。随着微处理器技术的发展，笔记本电脑CPU的速度越来越快，如Intel的PⅢ系列主频最高已达到650MHz，Celeron达到了533MHz，而AMD的K6-2达到了400MHz，并且不久前新发布的K6-Ⅲ-P笔记本专用CPU主频也达到500MHz。

目前Intel最新的笔记本电脑处理器为PentiumⅢ（Coppermine），它是在1999年下半年发布的。新的PⅢ处理器采用0.18微米的制造工艺，其主频和速度较先前的PⅡ大幅提高，此外还采用了多项最新的微处理器技术。首先是Cache技术，原来部分PⅡ处理器采用的是512KB L2 Cache，其速度为CPU主频的一半，虽然容量大，但运行速度慢，而最新的PⅢ采用的是256KB L2 Cache，采用全速Cache设计，配合高主频设计、SSE指令集和100MHz的前端总线，其整体性能要高过PⅡ不少。其次是名为Geyserville的能源管理技术，该技术采用独特的电源判断功能，当用户从使用AC电源适配器转向使用电池方式工作时，处理器就会自动调整其电压和工作主频，以节省电力、提高电池的工作时间和使用寿命。同时，PⅢ还采用了更加先进的封装方式（uPGA2、BGA2），它们会使笔记本电脑变得更轻更小，发热量也大大减少。此外，目前主流的PentiumⅡ 400MHz CPU也多采用0.18微米设计及新型BGA封装技术，因此其功耗也比其他PentiumⅡ产品要低。

赛扬A系列CPU则是Intel进军低价市场的主力产品，与PentiumⅡ相比，赛扬A的性价比突出。许多测试的结果都显示，赛扬A的整数运算性能比PⅡ低10%左右，浮点运算性能基本相同，但价格相差颇大，因此在1999年的下半年，不少厂



商纷纷推出了其低价位的采用赛扬A系列CPU的笔记本电脑，并取得了巨大的成功。目前赛扬A笔记本产品的最高频率已经达到了533MHz，随着技术的发展，不久全面支持100MHz总线Coppermine新赛扬的笔记本产品将出现在电脑市场上。

K6-Ⅲ-P系列CPU是AMD专为笔记本市场设计的新型产品。首先，K6-Ⅲ-P采用了不同于K6-2的设计，除了本来的64KB L1 Cache外，其芯片内置了256KB L2 Cache，运行速度与处理器速度相同，而原板载的L2 Cache则变为L3 Cache，这样就大大提高了性能。其次，K6-Ⅲ-P采用了与台式机CPU不同的封装技术，0.25微米设计，五层金属硅片制造，其发热量和功耗都要比原有产品低不少。最后再加上AMD系列产品特有的3D Now！技术，使得其性能毫不逊色于其他同类产品。据称AMD将于2000年中推出更为先进的K6-Ⅲ+处理器产品，采用0.18微米设计，拥有更先进的"Gemini"技术及超低电源消耗，确实值得期待。

主板也是笔记本电脑的关键部件，笔记本电脑的大多数核心硬件都是固定在电脑主板上的，因此，电脑主板的好坏也就直接关系到机器的稳定性及扩充能力等。与台式机类似的是，笔记本电脑主板的类型也是由CPU决定的，目前市场上笔记本电脑主板类型主要分为Socket 7（Super 7）、Slot 1、Socket 370。而主板的芯片组也分为ALI Aladdin V、ALI M5229、Intel BX、Intel MX等，其中MX是Intel 1999年推出的一种笔记本专用的新型的BX简化版芯片组，它提供了USB、AGP、ACPI、AC97等大部分功能的支持，但能提供更低的功耗，主要适用于廉价的赛扬系列CPU。由于笔记本产品的设计不一，因此笔记本电脑的主板也不完全相同，但相同的是，笔记本电脑主板上一般都集成了内存（内存扩展槽）、显卡、声卡甚至CPU，不少主板还带有CPU温控及散热等功能，鉴于主板的性能及稳定性是非常重要的，选购一定要注意主板质量及其维修时限等问题。

显示屏及显示芯片

笔记本电脑是采用LCD作为显示设备的。LCD基本上分为DSTN-LCD（双扫描无源阵列彩显）和TFT-LCD（薄膜晶体管有源阵列彩显）两种，目前TFT-LCD是主流笔记本的标准配置。市面上不少的笔记本电脑使用了日本Fujitsu（富士通）公司的一种采用新型液晶材料的TFT LCD。这种液晶材料具有与IPS（平面切换）相同的效果，但却有效控制了晶体管的数量。使用了这种材料的LCD显示屏，除了在任何方向都能提供高达140° 的视角以外，还能获得更加快速的刷新响应时间和高达300:1的对比度，同时还能有效的控制使用功率。而日本SHARP（夏普）公司在其生产的笔记本显示屏内加入了一些硅物质，同样使得笔记本电脑显示屏的视角增大。

此外，除了现有的TFT LCD设计外，不少厂商也在探索其他显示方式的技术，如新型的HPD（混合无源显示）LCD及新型的反射型真彩LCD等，这些显示新产品及新技术都大大拓展了笔记本电脑的发展范围。

显示芯片是笔记本电脑组件中的辅助多媒体产品，但由于笔记本电脑传统的单纯移动特性，显示芯片的性能远不及台式电脑，加速功能仅以2D为主，而显存也多在2MB以下。但如今在3D显示技术的引导下，不少笔记本电脑也开始配备了3D图形加速芯片，如NeoMagic公司的MagicMedia 256AV、Trident公司的Cyber 9397DVD、S3公司的Virge/MX及ATI公司的RAGE PRO LT等，其中以ATI RAGE PRO LT的3D最为出色，其加速性能已接近基于同类芯片的ATI台式机的水平，据笔者测试，该显示芯片可有效支持微软的D3D技术，在PⅡ 400及自带的4MB SGRAM有效支持下，可流畅地运行对显示卡配置要求极高的N64模拟器！其优秀的加速性能可见一斑。不久前，ATI公司又推出了一款新的笔记本电脑专用显示芯片ATI RAGE Mobility 128，该芯片采用ATI的MDB（Multi Die BGA）封装形式，内建8MB SGRAM可最大扩充到16MB SGRAM，它拥有多项只有在台式机中才采用的3D技术，如超标量贴图架构（SuperScalar Rendering）、同步指令引擎（Concurrent Command Engine）、双重快取架构（Twin-Cache Architecture）、单通道多重材质贴图（Single-pass multi-texturing）等技术，并完全支持DirectX6的材质压缩、抗锯齿等功能。它可以有效提供每秒8百万个三角形产生率，拥有32位的Z-Buffer和8位Stencil Buffer及8KB内建材质缓存。此外，RAGE Mobility 128还拥有真正的32位色渲染，可外接显示器、投影仪或电视机，并在2个不同的显示设备中显示不同的画面。它还拥有强大的MPEG 2解码功能，提供了iDCT及动态补偿（Motion Compensation）技术，可平滑流畅地观看DVD影片。据ATI宣称，该芯片比其前代产品在3D处理方面快了至少60%，而在2D绘图部分也快了20%左右。

当然，面对ATI强大的攻势，其他厂商也不会闲着，据说S3公司已经开发出笔记本专用的S3 Savage芯片，而Trident公司也有相应的产品出现。总之，未来笔记本电脑显示芯片将向着更快更高更强的方面发展。

软驱、硬盘及光驱

笔记本电脑所用的软驱一直以来都是3寸标准，目前也有一些厂商开发出了新的笔记本软驱产品，如艾美加（Iomega）公司的ZIP 100MB软驱和Imation公司的LS 120等，配合笔记本电脑使用，可有效地提高大容量数据的转移。此外，根据移动用户的特殊需求，艾美加（Iomega）又推出了一款新的驱动器产品Clik！系列，它采用驱动器+磁盘的结构，容量为40MB，产品可主要用于数码相机、笔记本电脑等便携式数字产品。重量仅为170克，一般插在笔记本电脑的PCMCIA插槽上即可使用。

由于受到移动方式的限制，一直以来，笔记本电脑的硬盘的转速和容量的发展都受到了制约，如主流笔记本硬盘产品转速多在3600 RPM到4200 RPM之间，而容量也在3.2G到10G之间不等。不过硬盘技术的发展迅速，目前

新型的笔记本硬盘产品已经突破了这一限制，如IBM公司最新推出的一款TravelStar笔记本电脑硬盘，容量达到了前所未有的25GB，转速也达到了台式机硬盘的5400 RPM，还支持UDMA/66技术。此外，为了解决一些笔记本用户的硬盘扩充需求，IBM还制造出新型的Travelstar E移动硬盘，使用者只须用一条电缆连接它与笔记本电脑的PCMCIA插槽就可以了，Travelstar E移动硬盘总重量不足1镑，但其容量却高达10GB而且坚固性是现有标准笔记本电脑硬盘的5倍，达到了最大程度保护数据安全的效果。最后要介绍的也是IBM推出的两款新型硬盘，由于采用了GMR及高密技术，该硬盘仅有一个硬币大小，但其容量却达到了170MB/340MB（单面/双面），除了应用于笔记本电脑外还可以广泛用于数码照相机、摄象机及其他等便携式数字产品。

笔记本硬盘的安全和节能性能也是很重要的，新型硬盘除了采用2.5寸结构防震设计及S.M.A.R.T检测技术以外，不少产品还提供了一些新型的节能保护技术，如Drive-TIP技术（Drive Temperature Indicator Processor）通过温度感应器来监测驱动器温度，一旦明显超温，则采取相应的措施如关闭驱动器等来降低温度。而ABLE技术（Adaptive Battery Life Extender）则可以使笔记本电脑硬盘的耗电量降低大约20%，从而有效延长电池的使用时间，使用户不必被电池使用时间问题困扰。Load/Unload技术则使硬盘磁头在不工作时停泊在磁盘外面的专用槽中，这大大降低了磁头与磁面的碰撞机率，从而延长硬盘的使用寿命。

CD-ROM作为多媒体电脑的标准配置，在笔记本电脑上也有广泛应用，目前CD-ROM产品的速度已又早期的4倍速、6倍速发展到了如今的24倍速，而DVD-ROM也作为一种先进的光盘存储设备被不少高端产品所采用。目前，DVD光驱多采用2倍速设计，而更快的4倍速、6倍速产品也已经开始流行。DVD光驱配合DVD碟片，可使使用者在笔记本电脑上也有精彩体验。

音效芯片及音响

音效芯片多被集成在笔记本电脑的主板芯片中，早期的笔记本电脑音频芯片多采用8位采样技术，只能使用单纯的FM调谐技术发出简单的声音。目前的新型笔记本音频芯片都采用16位采样，具有波表合成、3D音效加速等功能，搭配高速PCI总线，可提供快速优质的音效。有的音频芯片为了更好地配合DVD-ROM使用，还附带了数字接口，可使笔记本电脑也能输出AC3音频，大大提高了笔记本产品的多媒体性能。

笔记本电脑的音响系统主要是指笔记本电脑的专用音箱，一般是集成在笔记本电脑的机身上。一直以来，笔记本电脑音响并不被人重视，大多被当做能出声音的喇叭。如今不少厂商正试图改变这一局面。如COMPAQ公司的Presario系列产品，提供了著名音箱制造厂商的JBL Pro产品，有优质纯净的重低音输出效果，而IBM的ThinkPad系列还内置了著名的Altec Lansing公司的SoundGuide立体声扬声器，其声音输出效果更是堪称一绝。

其他

除了上面的硬件改进外，不少新型笔记本产品还提供了其他各种各样的硬件新技术，如COMPAQ的产品提供了Internet快捷键技术，可方便的进行上网操作，而IBM、ACER的系列产品则提供CD多媒体播放键，可在关闭笔记本电脑电源的前提下直接播放音乐CD。而有的笔记本电脑产品更是率先内置摄像头和手写板，无疑扩展了笔记本电脑的使用范围。

2.散热方式的发展

目前CPU的散热方式不外乎风扇气流致冷散热、高效散热片（膜）等。随着CPU能耗与核心电压的降低，功耗也降低了不少，延长了工作时间。而有的厂商采用了新型的散热方式，如键盘对流散热、散热管散热、温控风扇散热等。键盘散热是通过键盘、键帽之间的空隙把机器内部的热量散发出去，同时吸引冷空气进入。而散热管散热则是在CPU及发热设备的周围放置金属散热管，使热量直接散发。温控风扇散热不同于传统的风扇散热技术，它通过智能检测系统温度，如发现数值超过设定标准则自动开启底部风扇以主动散热，待温度下降后再停止工作。上述这些方法散热效果较好，但技术及成本也较高，目前只有少数厂商采用。

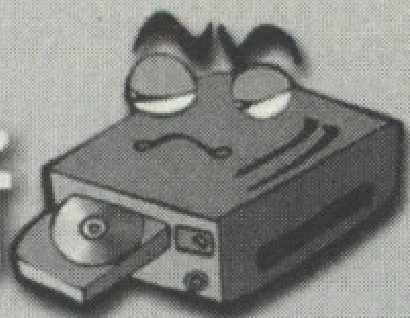
3.超便携技术的发展

移动办公是笔记本电脑的一个重要特性，随着技术的发展，目前超便携笔记本电脑又出现了几种新雏形：

便携式基座设计：该技术把笔记本电脑分为本体和基座两部分，平时可以连接使用，出差时可以只携带本体部分，这就减轻了携带的负担。该技术多被IBM及COMPAQ使用。其缺陷是如果分开携带，基座上的光驱、软驱就可能无法使用。

产品模块化设计：该技术是目前许多厂商所采用的技术，采用该技术的笔记本把软驱、光驱、电池等外部设备作为可选配件，可自由替换组合使用，平时外出可以只携带机器主体，外部模块可额外携带使用。该技术操作起来方便，组合自由度大，但其缺陷是所有设备同时工作很难实现，功能受到一定的限制。

镁铝合金材料：传统的笔记本电脑多采用硬度塑胶外壳，其重量大，强度不高且散热性差，因此不少厂商开发出了散热性好、抗压性强的铝镁合金材料。镁铝合金质坚量轻，其硬度比传统的塑胶机壳强15－20倍，但重量只有后者的三分之一，其整体性能和质量都大大优于后者，并能有效地解决电脑的散热问题，因而迅速成为了目前超便携笔记本电脑的首选外壳材料。目前不少厂商的新超便



携笔记本产品均采用了铝镁合金外壳技术，配合前面介绍的便携底座和模块化设计，更加有效的减轻笔记本的重量，提高产品的坚韧程度。

4.笔记本工作时间的延长

目前的主流笔记本电脑产品多采用标准的锂电池技术，大多可支持2到3个小时的工作时间。随着笔记本电脑散热、功耗问题的解决，笔记本电脑的工作时间也越来越长。笔记本的电池通常是长方形柱状，内有一些柱状电芯。性能和数量决定了电池容量的大小。一般的笔记本电脑锂电池内多有6-8个电芯，理论上可维持4小时左右的工作时间，而一些新型笔记本电脑产品使用超大容量电池，内有10-14个电芯，可支持6小时以上的电量，延长了笔记本电脑的工作时间。而未来的笔记本电池还将以新的锂聚合物胶状电池为主，具有超轻超薄的特性，其厚度多在5毫米以下，在保持大电量的前提下大大减小了电池的体积，是未来超便携笔记本电脑的最佳伴侣。

5.未来无线通讯技术的发展

无线通讯技术是笔记本电脑的移动优势之一，目前不少笔记本电脑产品都具有内置Modem，配合手机即可有效连接上Internet或收发传真。但连接手机比较麻烦，而且速度缓慢，因此不少公司也在开发新型无线通讯技术，如Apple公司发布了第一个具有无线网络功能的iBook笔记本电脑，Apple iBook具有独特的AirPort无线特性，可支持基地设备和笔记本电脑在150英尺距离内进行传输，速率可达11Mbps，比目前的标准Modem传输率要高出不少。此外，在1999年底，由东芝和英特尔公司共同研发的Bluetooth（蓝牙）技术也已面市，该技术支持在电脑、移动电话和电脑外设间进行高速的数据传输，在现有的便携式设备中直接或通过PC卡设备嵌入微型的短程收发器，通过全球通用的2.45GHz波段，可支持721Kbps的数据传输率及3个声音信道。该技术可在基于PⅢ处理器的笔记本电脑上与其它笔记本电脑、LAN设备的音频数据网络连接点及其它外设进行无线通讯，是未来无线通讯技术的发展趋势。

选购须知及购买技巧

1.构造的取舍

不少人在选购笔记本电脑时都会面对一个很矛盾的问题，到底是追求全内置功能呢，还是追求超便携的轻便效果呢？全内置的机器是把电脑所有的配置都集中固定在主机上，虽然功能强大完善，但其整体重量却不轻，不少产品都在3Kg以上，其厚度也多在4cm左右。而超便携的产品把一些可以外置的设备如软驱光驱全外置或二选一外置，这样的话就大大减轻重量，但其使用功能就受到了一定的限制。

笔者认为，笔记本电脑最大的卖点就是其移动办公的特性，因此在选购时最好着重考虑那些重量轻体积小的便携式笔记本电脑，超便携的笔记本电脑产品多采用基座分离式或模块结构设计，大多把软驱光驱设备外置，有的还是目前流行的铝镁合金结构设计，这对于一些需要常携带笔记本电脑办公的人士及力气小的女士来说是很有用处的。但要注意的是，目前一些超便携笔记本产品由于片面追求重量和体积的缩减，把一些必要的功能省去，如机器散热设备和必要的双PCMCIA插槽扩充设备等，虽然重量减轻了，但对机器的稳定性及将来的升级扩充都有一定的影响，因而在选购时一定要注意。

而全内置的笔记本电脑虽然重量、体积大了一点，但也并不是一无是处。对于需要常进行多媒体演示及频繁数据交换的人来说，功能强大技术完善的全内置笔记本电脑可能更加适合他们。并且有的全内置产品同样采用了铝镁合金技术，也减轻了自身重量，不过相对于超便携的产品还是要重一些。因而在对于两种不同结构体系的产品进行选购时，一定要注意结合自身需要，不盲目追求产品的某一性能特点，做到实用好用就可以了。

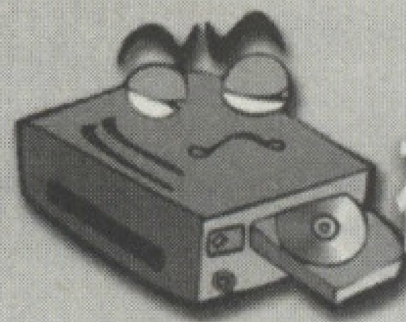
2.硬件体系的选择

由于笔记本电脑的硬件组装权在生产厂商，消费者对于笔记本电脑产品不能随便DIY，所以在选购时也不可能遇到各方面都完全适合自己需要的产品，因而对于下面的硬件介绍，只须做到抓住重点，按需选购即可，大可不必力求完美无缺，不过也要注意做到细心查看，避免瓶颈效应的发生。

CPU、主板及内存

目前市面上销售的笔记本电脑，CPU当推Intel PentiumⅢ系列，其频率多在450MHz到500MHz之间，与PⅡ系列相比，PⅢ拥有全新的SSE指令集和100MHz的前端总线，它采用了256KB全速L2 Cache设计，支持新型的Geyserville能源管理技术和更加先进的uPGA2、BGA2封装方式，是高端用户的首选。PⅡ则是目前的主流产品，其频率从300MHz到400MHz不等，是主流用户的选择。而赛扬则是目前最新的廉价产品，频率从300MHz到500MHz不等，其性能与PⅡ差不多，但价格相差甚远，是追求性能价格比用户的好选择。其他如支持3D Now！的AMD K6-2及K6-Ⅲ性能也还不错，特别是后者带有256KB的片内L2 Cache，进一步提高了机器的整体性能。目前选择CPU产品应该从366MHz开始起步。

笔记本产品一般多采用专用的Mobile处理器，拥有1.5V以下的核心电压，其功耗极低。但值得注意的是，目前有一些厂商为了节省成本，采用台式机的CPU，如2V电压的Socket 370赛扬系列，因此其工作温度高了不少，如果没有有效的散热设备，系统将会变得极不稳定。因此在选购笔记本电脑时一定要留意其CPU是否为专用的Mobile处



理器。

主板是笔记本电脑中的核心硬件，上面集成了包括CPU、内存、显示芯片、音频芯片等硬件模块，因此主板质量的好坏也决定了笔记本电脑的好坏，因此在选购笔记本电脑时一定要注意主板产品的质量，最好得到三年以上的售后服务承诺。主板芯片组大多有Intel BX、MX、ALI M5299、ALADDIN V系列等。BX系列为Intel主力芯片组，多用于PⅡ、PⅢ处理器，而MX为BX的简化版，多用于赛扬处理器。ALI M5299为Intel BX兼容芯片，同样提供了AGP加速功能和100MHz前端总线，而ALADDIN V则是用于AMD K6-2、K6-Ⅲ系列的产品，支持95MHz的前端总线等。4种主要芯片组产品各有特色，选购时一定要区分清楚。

内存大多固化在主板上，不过大多数笔记本电脑产品也能通过主板上面的内存扩展槽来进行升级。一般来说，主板上面的内存插槽有一定的容量限制，有的主板可最大扩展到512MB，而有的只能到96MB。内存主要有EDO RAM和SDRAM之分，而SDRAM又分为支持66MHz总线频率的和100MHz总线频率的产品。因此选购时一定要注意，内存的选购，建议以32MB为最低标准，而64MB应该是主流配置。

显示及多媒体设备

在如今的笔记本电脑中，带有3D加速功能的显示芯片正越来越受到人们的青睐，如ATI的RAGE LT Pro和Mobility 128系列是目前笔记本显示芯片中最强大的产品，是高端用户的选择，而如NeoMagic公司的MagicMedia 256AV、Trident公司的Cyber 9397DVD、S3公司的Virge/MX等则是主流用户的选择，而象NeoMagic MagicMedia 128、Trident Cyber 9388等前代产品目前在不少笔记本电脑中也时常可见。

选购显示芯片时还要注意一下产品是否支持AGP 2×模式，一般来说，AGP 2×模式的产品适合于高速数据传输，适合高端用户使用。而其他的如AGP 1×和PCI接口产品则是目前的主流产品。在显存方面，目前高端产品多采用4MB甚至8MB以上的显存，有的只提供2MB到4MB的容量。对于目前主流的笔记本电脑用户来说，建议选购的显示芯片显存容量不低于2MB，这样才能保证在800×600的分辨率下提供真彩显示。

由于笔记本电脑产品具有轻便小巧的特性，因此均采用了液晶显示屏。现在的笔记本电脑显示屏主要分为DSTN及TFT两种，DSTN（Dual Scan Tortuosity Nomograph双扫描扭曲相列）液晶显示屏是早期的显示屏产品之一，这种液晶显示屏结构简单、价格低廉，但屏幕反应慢、可视角度小、色彩欠丰富而且对比度和亮度较差，因而也多被称为伪彩显示屏。TFT（Thin Film Transistor 薄膜晶体管）是一种新型的显示屏技术，它利用液晶显示屏上的每一液晶像素点后面的薄膜晶体管来驱动显示屏。相对于DSTN显示屏来说，TFT-LCD屏幕反应速度快、可视角度大、色彩丰富而且对比度和亮度都较高、因此是目前笔记本电脑液晶显示屏的主流设备。选购时建议直接选择采用TFT技术的液晶显示屏产品。液晶显示屏的大小从12.1到14.2寸均有，也有采用12.1寸以下的便携产品及14.2寸以上的超大可视范围的产品。对于主流用户来说，12.1寸（最大分辨率800×600）的产品性能价格比最佳，如果不注重价格的话，13.3及14.2寸（最大分辨率1024×768）的产品也是很好的选择，不过随着笔记本电脑显示屏面积的增加，笔记本的重量也会相应增加，对重量敏感的用户需要慎重考虑，权衡利弊。

硬盘及其他驱动器

笔记本电脑硬盘的选择主要体现在容量上，目前笔记本电脑硬盘容量多在3.2G到10G之间，个别的高端产品还有10G以上的容量。选购时应以4G为基础，6G到8G则为主流选择。目前主流笔记本电脑的硬盘转速多以4200 RPM为主，某些新型产品采用了更快的4900 RPM甚至5400 RPM的硬盘，至于缓冲容量，目前主流产品均为512KB，购买时可实测一下。选购时还应了解一下硬盘的防护功能，看其是否具有防震、节能的智能技术。

CD-ROM目前已成为大多数笔记本电脑产品的主流配置，一般分为内置和外置结构。目前多为24倍速，如果低于此速度则要注意是否为返修货。一般来说，笔记本电脑光驱的光头多和托盘做在一起，选购时也要注意光头是否干净清晰，读盘是否顺利、无强烈的震动。选择DVD光驱也应注意以上情况，此外，DVD光驱多为2倍速产品，4倍速以上的产品是未来的发展趋势。

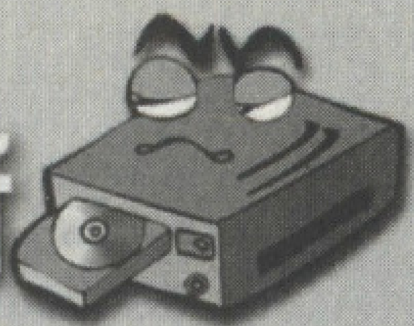
输入设备的选择

笔记本电脑的输入设备和台式机并不相同。首先来看鼠标，目前笔记本内置的鼠标设备有三种：一种是指点杆，它的特点是移动快，但控制精度差，多在IBM的笔记本上使用；一种是触摸板，这种设备没有机械磨损，控制精度也不错，多被用于大多数国产笔记本和如COMPAQ之类的品牌机上。第三是轨迹球，它的控制精度最高，但也容易磨损且容易进灰尘。这三种设备各有特点，购买时根据自己的手感选用即可。此外，有些笔记本电脑产品同时还支持2种定点设备，如HP的产品即内置了指点杆和触摸板。对于一些不习惯于使用笔记本自带控制设备的人来说，也可使用外接鼠标，一般的笔记本产品都有串口、PS/2接口及USB接口，建议购买PS/2口及USB接口的产品使用。

笔记本电脑的键盘也和台式机不同，由于受到体积的限制，大多数键盘使用83键或86键设计。选购时以手感佳为最好。此外，一些新型笔记本电脑把原来另设的各种显示屏、音量调整键集成在键盘的功能键上使用。也使得整机的可靠性和紧凑性大大增加。选购时需要注意一下。

网络设备的选择

目前笔记本电脑的网络设备一般有Modem和网卡。笔



记本专用的Modem一般分为内置和外置两种，内置Modem多采用软件Modem工作方式，内置在主板上面，而外置Modem则以PCMCIA卡方式插在PCMCIA插槽上使用。这两种工作方式各有特点，选购时可自由选择，笔者建议采用内置Modem工作方式，这样不但便于安装使用，还节省了一个插槽。目前市场上的Modem产品多以56KBPS为主，选购时应参考相关测试数据。笔记本电脑网卡的作用是使之与企业内部局域网连接达到高速下载上传文件的目的，笔记本电脑的网卡的速度多以10M/s及100M/s为主，一些产品还与Modem集成一体，是一种新的解决方案。

能量供应的选择

笔记本电脑是通过电源适配器（AC Adapter）和电池来供电的。因此这些配件的质量和性能好坏则决定了笔记本产品的工作时间。笔记本电脑所带的电源适配器都有各自的输入输出电压和额定功率标准，因此在购买时应注意所配电源适配器是否和所购的笔记本电脑相配，另外在选购时要注意长时间工作下电源适配器的温度，看其是否正常。

目前的笔记本电脑电池大致可分为镍氢（Ni-MH）电池和锂（Li-Ion）电池两种，镍氢（Ni-MH）电池虽然价格便宜，但其缺点也是很明显的，它的电池容量比较小、使用寿命短而且体积大，持续放电时间短、并且还具有一定的“记忆效应”，必须将电池的电量放尽之后才能充电，否则，电池的可使用电量将会越来越少，其使用时间也会越来越短。因此该类型电池多在低档笔记本电脑中使用。镍氢电池的可充电次数可以达到400次到700次左右，每次使用时间在2小时以下。锂离子（Li－Ion）电池则是近几年出现的新技术产品，它的容量比较大，能提供较长时间的工作能源，而且体积小、重量轻、使用寿命比较长，没有“记忆效应”，可以随用随充，这无疑给用户带来很大的便利。不过锂离子电池的价格较贵，而且可充电次数也较少，大约仅有400次左右。每次使用时能提供3小时以上的电力，好的锂离子电池可供5小时连续工作所需。

当然，笔记本工作时间的长短也和笔记本自身有关，如其BIOS设置中是否采用了节能技术，有没有Suspend to Disk功能，其光驱软驱硬盘设备有没有节能功能都是很重要的，如果需要延长使用时间，则可以选用容量更大的电池和第二块备份电池。同时，有的笔记本产品在使用时还提供了在线充电的功能，可有效的节省工作时间。

笔记本电脑的扩充能力

笔记本电脑的扩充能力也是很重要的，PCMCIA是笔记本电脑上一种特有的标准协议接口，一般供笔记本电脑连接外部设备用，它的型号主要有有TYPE Ⅰ和TYPE Ⅱ两种。一般笔记本电脑大多提供上下重叠的2个PCMCIA接口，合起来还可以安装TYPE Ⅲ型卡。而部分超便携笔记本为了节省体积只提供了1个或在机器左右侧分别提供了1个接口。利用这些接口，可以外接特制的Modem卡、网卡、SCSI设备、扫描仪和硬盘等。选购时还应注意机器是否具有足够的串/并口、USB接口及扩展坞接口等，对于有多媒体要求的用户，还应注意笔记本是否有音频输入/输出接口、AV及S端子输出接口等。最后还应了解CPU、内存、硬盘等设备能否有效升级，其最大升级能力是多少。

3.售后服务的重要性

笔记本产品的售后服务是选购笔记本产品时最重要的注意事项。由于笔记本产品具有移动频繁的特性，在使用时会或多或少地出现一些产品质量和设备损耗问题，所以笔记本电脑的翻修率在电脑类产品中一直是很高的，因此售后服务问题对于购买笔记本电脑的消费者来说很重要。在选购笔记本电脑时应注意了解产品的售后服务期限是多久，售后服务的具体内容是什么，维修更换周期一般是多久。通常笔记本电脑产品多以1年免费更换部件，3年有限售后服务为主，大多数产品的维修更换周期在15天左右。有的名牌笔记本产品还建立了完善的售后服务系统，并拥有全国或全球联保服务，这对于时常出差的用户来说无疑是更加方便实用了。售后服务较好的产品有IBM、东芝、联想的产品实行的售后服务都很不错。

4.附带软件及驱动程序

笔记本电脑的附带软件和驱动程序对于正常使用是很有帮助的。一般来说，目前的主流笔记本产品在购买时都应预装中文Windows 98操作系统，且系统安装是由用户自己来设定。同时在硬盘上还应附带一些常用软件及驱动程序。除了操作系统的光盘外，不同厂商的笔记本产品所附送的软件也各不相同，如联想、东芝的产品一般赠送“我的办公室”等办公软件等。此外，笔记本产品特有的驱动程序也是很重要的，一般来说在购买时都应该有附送的驱动程序光盘，这样在重装系统后就不必为找一些驱动而发愁了。最后，部分厂商在产品软件中还附送了随机恢复光盘，一旦笔记本软件系统发生崩溃，恢复光盘可以快速有效地复原系统，大大提高了效率。

5.其它注意事项

选购笔记本电脑产品时还应注意机器的外观和操作手感，在挑选机型时，还要注意产品是否符合人体工程学，操作是否方便，有没有多媒体快捷键及Internet快捷键等。此外还应该注意笔记本电脑的散热情况如何，是否支持风扇散热、片膜散热、键盘对流散热、散热管散热、温控风扇散热等新型技术，这对笔记本电脑稳定工作将起到至关重要的作用。最后还需要详细检测笔记本电脑附带的中文说明书和中文保修卡是否齐全，其外包装是否正规，这些也是区别走私水货和原装正品的重要方法。

硬件市场行情

YINGJIANSHICHANGHANGQING

中关村行情

行情分析

Intel的缺货问题一直未曾得到妥善解决。"物以稀为贵"是个恒久不变的道理，现在在配件市场更得到很好的验证。不过这段时间正是传统的淡季，东西卖不出去了，价格很快又降了下来。但是，Intel还没降到一个很合理的范围。截止到现在，Intel的供货仍然不正常，降价也只是代理降低了部分利润。虽然Intel在上月末的时候对各大代理进行了点仓价保，但到目前为止代理考虑到自身的利益，对Intel公司宣布的官方降价仍然保持沉默，没有大幅的变化。

最近AMD的市场占有率是节节上升，K7速龙处理器更是成了众多用户的首选。新品的推出也是极为惊人，在某个网站上AMD推出的1G处理器无底价竞卖，让人们的注意力马上集中在了这个G时代的速度之王上。AMD的ThunderBird和Duron新款处理器，现在代理已经陆续接到这2款处理器的价格。据悉，还是很有竞争力的。比起Intel的咄咄逼人，AMD则是平易近人，面对Intel的降价AMD也同样传出降价的消息，新的价格下周很快就会在零售市场上反映出来。新一轮的芯片之战就要展开了。

随着专门为主机板厂家提供主芯片的全球最大的供应商-Intel芯片组产品的一波三折的不顺利更新换代而带来的产业动荡，2000年的全球主机板行业一片暗淡。VIA在这时对于Intel的乘胜追击确实多多少少起着强心催化的作用，但在于相对高端的市场领域，它也只能望洋兴叹了。2000年度主机板的整个行业相对比较好看的应该是个人用户比较关注的PC用主板的市场轮替及在此基点上众多新品的你争我夺了。用户比较了解的当然是市场举足轻重的品牌，华硕、微星、技嘉、艾威、梅捷都有上乘表现。到了今天，Intel 440BX的市场认知度仍然是空前高涨，对于那些追求较高稳定性及较好兼容性的使用者来说，BX还是他们第一要看的产品。由于近期CPU的走势，无论是低端的Celeron，还是稍高端的Pentium Ⅱ/Ⅲ，都在从Slot 1的架构向Socket 370慢慢转变，所以在BX芯片组上架构的转变便成为大家力搏的第一个战场。而VIA军团大举进军芯片组及CPU市场，并且在中低端的PC市场取得了不小的成功。由于目前Intel的芯片组还不支持133MHz的SDRAM规格，而VIA在这一领域却是定义和提倡者，所以一时VIA 133的大旗也曾经飘红了半壁芯片组的疆土，大有取而代之之野心。今后的主板市场真是凶吉难卜。

最近内存又在涨价，HY64M和HY128M都是有价无货，如果是装机才能买到。据村内人士透露，这次涨价在意料之中，本来内存就在稳步上涨，只不过总是5元、10元的涨，没能引起关注。但这次不同，2、3天竟涨了近100元。Kingmax内存的价格也不低，Kingmax 64M（PC-133）560元，Kingmax 128M（PC-133）1120元，据悉在近几周内仍会上涨。

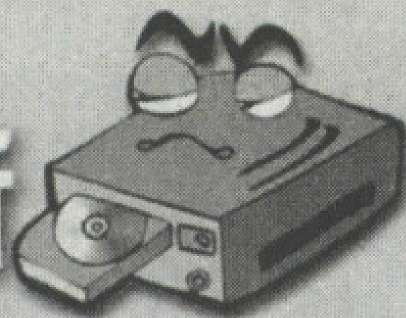
最近的硬盘价格比较乐观，20G的大硬盘降至1100元左右，随着IBM新品硬盘的面市，硬盘市场肯定又会再起烽烟，据估计很快之后装机的首选极有可能是30G硬盘。

新品时报

近日在村内出现了一款名为Siluro GF256图形卡。该卡为升技公司出品，采用了高性能256位的GeForce 256 3D图形芯片，内建350MHz的RAMDAC，每一个循环周期可以处理4个像素，支持硬件T&L。板上带有32MB SDRAM显示内存。核心/显存频率分别为120MHz/166MHz，Siluro GF256图形卡秉承了升技公司在主板制造上的一贯作风，做工精细，用料较为纯正，拿在手上给人一种沉甸甸的感觉。在接口方面，升技这款Siluro GF256显卡除了具有普通的显示器D型接口外，由于在该显卡上集成有CONEXANT公司和Silicon Image公司的视频芯片，使这款显卡具有TV-OUT和DVI（平板显示器输出）输出功能。这表示Siluro GF256不仅性能优异，功能强大，而且更能适用于多种视频输出设备。Siluro GF256图形卡随卡附送了2张游戏光盘。

总的来说，升技的这款Siluro GF256图形卡虽然保持了升技公司一贯做工精致的特点，但缺乏在主板上的那种奇思妙想的设计，功能上并无独特之处。但重要的是，Siluro GF256是升技公司进军显卡领域的第一款产品，它标志着在3D图形卡市场又多了一个强有力的竞争者。

近期3dfx公司延宕许久的新款Voodoo5、Voodoo4系列显示卡中的首款的Voodoo5 5500 AGP显示卡即将面市。这块率先推出的Voodoo5 5500显示卡采用AGP接口，可支持4倍速的AGP传输规格，由于采用2块3166MHz核心频率VSA-100绘图芯片，并内置64MB的SDRAM内存，不但可同时执行4张材质（Pixel）贴图，贴图速度更可高达每秒667-733百万个材质。由于内置了3dfx的T-Buffer绘图技术，Voodoo5 5500显示卡在执行绘图功能时，已可完全表现出各种不同材质之间的特色，另外，Voodoo5 5500显示卡也已完全支持Direct 3D（D3D）与Open GL的功能。



3dfx公司在推出AGP界面的Voodoo5 5500显示卡之后，采用单颗VSA-100绘图芯片、32MB SDRAM内存的Voodoo4 4500显示卡也会随后推出，未来，Voodoo5 5500与Voodoo4 4500显示卡，也均会再推出PCI界面的版本，此外，采用4颗VSA-100绘图处理器、128MB SDRAM内存的顶级Voodoo5 6000显示卡也预计在6月底或7月时推出。

据国内代理3dfx显示卡业务的维迪公司表示，Voodoo5 5500 AGP显示卡已确定6月初会正式在美国上市，并预计在1周后引进台湾（约6月中旬），负责通路销售业务的捷元公司也表示，Voodoo5 5500 AGP显示卡的建议售价已暂定为12500元左右。

本刊记者

各地行情

青岛

继前几天的赛扬CPU价格上调之后，今天的赛扬和内存的价格再度攀升。几天前报价560元的赛扬366上涨到650元。其他各型赛扬CPU也各涨了几十元，赛扬Ⅱ则全面缺货。

近日内存也开始上涨，不同型号的内存各有20–30元的涨幅。现在HY PC100的64M/128M的报价是475/940元，而Kingmax 64M/128M PC133的报价则涨到了510/1010元。

硬盘方面，昆腾7200转的20G硬盘价格略有下降，报价是1470元，比前一个星期降了近60元，西捷酷鱼Ⅱ7200转20G硬盘报价1450元，据说货不多，欲购从速。前一阵热炒了一阵的Promise Ultra 66卡终于有货了，报价是280元，这款原本普通的卡由于可以改造成Promise价值1400元的raid卡而在最近身价大增，据说promise公司要将以后出品的ultra 66卡改变电路，这将使得爱好者们无从下手，不知道现在的产品改了没有？

昨天得到消息DVD全面缺货，与之相反的是刻录机却是充满了整个市场，而且个人购买的份额有明显增大的趋势。现在，很多人开始配备刻录机，这样就可以制作自己喜欢的VCD、CD唱片了。下面几款主流刻录机的价格：YAMAHA6416SX（“S”一般指的是“SCSI”接口，“E”或“A”则指的是“IDE”接口）16读4写4擦2850元，Acer4432SA 32读4写4擦1750元，理光7080A 32读8写4擦2500元，飞利浦400E 32读8写4擦1900元，这几款市场认同度较高，推荐购买。此外，市场上有一款理光9060A内置式，兼有4XDVD和CD-RW的功能，是鱼与熊掌兼得者的上乘选择，报价2850元，性能情况不明。

武汉

近日来内存的价格继续攀升，普通现代64M的价格已涨到500元，各商家纷纷吃进，几家专营内存的公司则均告无货。内存如此迅速的涨价，又使人想起了去年这个时候内存的暴涨，希望这一幕不再重演。不管是消费者还是商家，其实都不愿意某产品的价格涨价，虽然价格涨上去了，但购买的消费者少了，商家的利润说不定会更少。为防止这种情况，有的公司屯了数千根内存条，也足够撑一段时间了。价格应该也不会涨得太离谱。

Acer10X DVD驱动器面市了，其编号为“1014A”，报价1380元，略显偏高，不过还赠送一块4M显存的ATI显卡，AGP接口。但是现在能买得起DVD的人显卡肯定不会太差，赠送一块这样的显卡意义好像不大。Intel的赛扬系列再次全面涨价。赛扬433、466、500、533（均为散装）的价格分别涨到730元、800元、870元、940元。本以为前几天赛扬涨价后，价格会稳定一段时间，谁知这么短的时间内价格还会上涨。

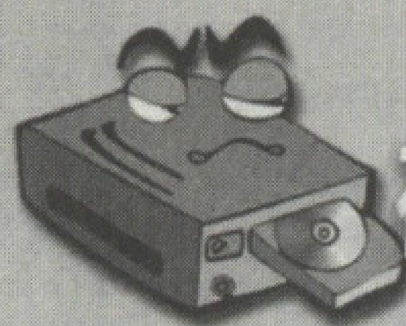
大宇全系列显示器都降价了，降价幅度可以说非常大。大宇把这次降价的重点放在17寸及15寸的主流型号上，如17寸的710C竟然从2250元一下子降到1980元，降幅竟然达到15%。15寸的1523X由1400元降到1230元，一次就掉了170元。

杭州

近期CPU的价格变化不大。目前赛扬433/466/500/533的售价为670/700/780/870元，赛扬Ⅱ代一直是严重缺货，由于PⅢ600EB用的是133M的外频，所以务必选购PC133的内存，最好买盒装品牌条，否则工作时会很不稳定。K7-650最近到货了，一套售价为2550元，其它K7产品也有下降，K7 -500/550/600套价为2270/2330/2450元，配套的主板目前有技嘉、磐英、映泰、微星4款可选。据悉在随后的几周内K7 700M/750M甚至800M也将上市，那时K7的价格可能会和赛扬Ⅱ差不多。

希捷、昆腾、迈拓、IBM硬盘进行了激烈的价格搏杀，昆腾火球LCT 5.1/10/15/20G售价为750/810/970/1090元，高能火球LM10/15G为1070/1220元。希捷4.3/8.4/10.2/15.3/20G为730/770/800/970/1070元。酷鱼二代10/15/20/30G为1040/1280/1500/1990元。迈拓钻研九代10/15/20G(512K)/20G(2M)/为820/970/1080/1120元，金钻四代10/15/30G为1100/1220/1880元。IBM最新发布的Deskstar 75GXP已到货，它的单碟容量达到创纪录的15G，转速为7200转、2M缓存、采用了Load/Unload技术。它最为特殊的地方就是首次使用玻璃代替传统的铝作为硬盘盘片的材料，采用玻璃材料能带来更好的平滑性、坚固性和稳定性，同时这也是第一款支持ATA－100接口的IDE硬盘。它的15/30G售价为1420/2120元。

主板新到了磐英BX7。这块板是限量销售的，目前售价为1050元。它采用SOCKET370接口，支持最新的赛扬和PⅢ处理器，最高外频200MHz（可线性调整），支持CPU核心、I/O电压可调；有6个PCI接口、5个USB接口，支持STR唤醒，内建DEBUG数码侦错卡，功能比较齐全。由于Intel推出的810E、820主板在零售市场遭到严重挫折，目前出货量最大的仍是BX主板和其加强型。



中天村配件参考价格（单位：人民币元）

类别	产品	规格	价格
CPU	PⅢ 800	Socket370 盒装	3800
	PⅢ 600EB	Socket370 盒装	1800
	PⅢ 533B	512K 散装	1750
	赛扬Ⅱ 533	Socket370 散装 0.18 微米	1060
	赛扬 466	Socket370 散装	730
	赛扬 433	Socket370 散装	690
	AMD Athlon 700	散装	1750
	AMD Athlon 600	散装	1380
	AMD Athlon 500	散装	1080
硬盘	希捷 310232A	10.2G V10系列 5400prm	770
	希捷 313021A	13G V8系列 5400prm	910
	希捷 ST315320A	15.3G 酷鱼系列 7200rpm	1130
	昆腾 10.2G	火球lct10系列 5400rpm	770
	昆腾 15.0G	火球lct10系列 5400rpm	940
	昆腾 20.4G	火球lct10系列 5400rpm	1070
	迈拓 10.2G	钻石9代 5400rpm	765
	迈拓 15.3G	钻石9代 5400rpm	880
	西部数据 15.3G	5400rpm DMA66	940
	西部数据 20.5G	5400rpm DMA66	1070
	IBM 15G	腾龙II代 7200rpm 2M缓存 DMA66	1270
显卡	金豹 9880	Trident 9880	230
	阿波罗 Riva 128ZX	nVIDIA Riva-128ZX	260
	小精灵 Savage4 PRO8	Savage4 PRO	320
	小精灵 M32	TNT2 M64显示芯片 32MB	670
	华硕 AGP-V3800TNT	nVIDIA Riva TNT2芯片 16MB	720
	华硕 AGP-V6600	GeFroce 256 AGP4X/2X 32M	1750
	丽台 GeForce 256-DDR	32M DDR	2350
主板	大众 FIC VB-601-V	VIA Apollo Pro芯片组	610
	磐英 EP-7KXA	VIA KX133 芯片	1020
	技嘉 GA-ZXC	ZX芯片 133外频	750
	技嘉 GA-BX2000	440BX 主频133*9.5	960
	华硕 K7M	Slot A架构支持Athlon	1200
	华硕 P3B-F	440BX 支援PⅢ 赛扬 CPU	1050
	微星 MS-6309	VIA 694x Socket 370	960
	DFI PA61	VIA 133MHZ SLOT1	680
	DFI AK70	AMD750 SLOT A ATX	1090
内存	现代 HY-32M	PC100	270
	现代 HY-64M	PC100	500
	现代 HY-128M	PC133	990
	Kingmax 128M	PC133	1240
显示器	LG 775FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	3200
	LG 795FT-PLUS	LG未来窗 17英寸 0.24点距	4160
	三星 750S	17英寸 家用型	2180
	三星550b	15英寸显示器	1580
	ViewSonic PF775	17英寸 0.25点距	4600
	PHILIPS107G	短颈显像管 TCO 99	2380
	PHILIPS105S	短颈显像管 TCO 99	1300
光驱	大白鲨 44X	全钢机芯	400
	华硕 50X	50X	460
	Sony刻录机	CRX120E-B CDRW IDE	2100



扬智（ALI）

2000年6月4日，扬智发布了ALI芯片组最新AGP驱动0.20版For Win2000，适用于使用Aladdin V（1541/42）、Aladdin Pro2（1621）芯片组的主板，修正了M1541系统与G400以及SB Live的兼容问题，修正了M1621系统与G200/G400配合使用时Win2000不能启动的问题，改进了M1621系统的稳定性。推荐用户更新。

华硕（ASUS）

2000年6月4日，华硕发布了AGP-V3800/V6600/V6800/V7700显卡最新驱动3.84d RC1版For Win2000，Stereoscopic计算方面改用了新的运算法则，调节了游戏中利用Direct3D 6.0的功能，使用了新的柱状图显示，支持新的ASV2捕捉格式，支持TV模式中的Overscan/Underscan。

2000年6月4日，华硕发布了带TV系列显卡VideoSecurity软件包1.1 Beta版For Win9x。这是华硕为其产品发布的最新软件包，其中整合了ASUS Live、ASUSDVD、VideoSecurity等TV应用软件。是ASUS AGP-V3000ZXTV、AGP-V3400TNT/TV、AGP-V3800/TV、AGP-V3800/TVR、AGP-V3800 Deluxe、AGP-V3800 Ultra Deluxe、V6600、V7700显卡必备软件。

威胜（VIA）

2000年6月2日，威胜发布了VIA 4-in-1最新驱动4.22A正式版For Win95/98/98SE/NT。推荐使用VIA芯片组主板的朋友更新此款驱动。

S3

2000年6月2日，S3发布了Tweak最新1.08b版。在显示菜单下增加了像S3 Refresh程序一样的刷新率对话框，增加了对AMDk6-2+，K6-3+和各种Cyrix芯片的检测功能，在关于中增加了ICD注册表可选项。增加了显示devnode位置，同时可显示DirectX版本，增加了可关闭Diamond InControl Tools 3D设置功能，增加了W-buffer功能，修正了Savage2000在游戏文字设置的错误。

本栏目由本刊记者和小熊在线（www.beareyes.net)联合提供（所有信息截止到6月6日）。

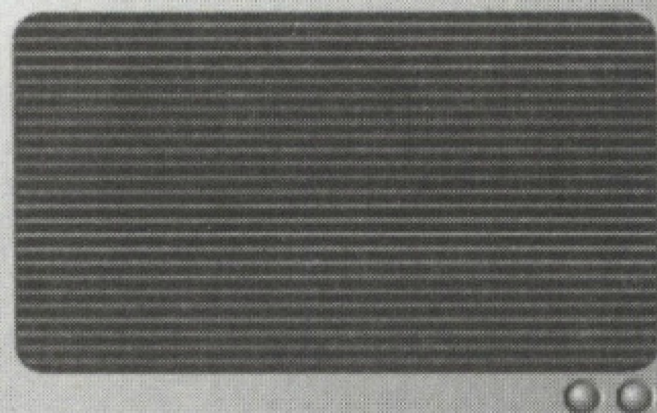
所有驱动程序收录于《大众软件CD》2000年第7期\DRV\下。

有线电视网络——我们共同的需求

湖北 徐振航 刘莉芹

我国的有线电视网覆盖了全国的大部分地区，是目前最大的专业服务网络之一。但是由于各种因素的影响，有线电视网至今还处在半产业化的进程中。现在，Internet和各种网络连接技术的发展创造了有线电视网快速发展的大契机。有线电视网的带宽和用户规模优势，对其自身参与Internet服务来说，是最大的有利条件，而有线电视网加入Internet服务，也必将给我国的Internet用户带来巨大的便利。

最近几年，Internet在国内得到了迅猛的发展，按照最近CNNIC的统计，中国Internet用户已超过800万，这是一个不小的数字，然而这样的成绩拿到整个世界范围内比较时却并没有什么可值得骄傲的，因为无论是数量还是占总人口的比率都比许多国家低。造成落后的原因有许多，大多数人认同的一个原因就是上网的费用太高，这不仅限制了网络用户的增加和应用的普及，同时也给网络接入服务业的发展带来了巨大的困难。究其真正的原因，不外乎两点：一是中国的Internet事业起步较晚尚处于发展时期，需要有巨额的基础建设费用投入；二是因历史原因造成的有关部门的经营垄断。



自80年代中期以来，随着通讯技术的不断进步，数据与数字技术、压缩编码技术、计算机与网络技术以及卫星技术取得了突破性进展并且被广泛应用于广播电视系统，使得广播电视播出和传输产生了质的飞跃，开创了以数字式集群信号播出的新纪元。有线电视正是体现了现代科技的诸多特点，汇集了当代电子技术许多领域的成就。这不仅对广播电视事业的发展产生了不可估量的推动作用，同时还带动了计算机联网、交互式电视等一批相关信息产业的发展。

有线电视的发展概况

如今，我国有线电视网络用户已达8000多万，并以每年500万户的速度增长。并且目前我国有线电视业正在进行全面的产业化改造，即将建成世界最大的有线电视网络，各省市有线电视网也将随国家广电总局规划建设的全国广电主干网的完工而实现全国大连通。届时，一个拥有8000多万用户的世界第一大有线电视网将在我国诞生，到今年广播电视人口覆盖率将达到95%。我国有线电视在国家没有投资的情况下，依靠自己的力量已经发展到覆盖范围比电信网还要广，建设成14000多公里的国家级干线光缆网络，并且在许多地方已完成光纤同轴混合城域网（HFC）的建设。尽管我国有线电视起步晚于国外主要发达国家，但进入城市网发展阶段与一些先进国家相比前后时间相差很短，尤其在城市网技术体制的确定上更为接近。我国在“八五”期间，就迅速将300 MHz的同轴电缆网络规范和系统改造达到了450 MHz、550 MHz的带宽，即从300 MHz的隔频传输升级到邻频传输加增补频道传输。而当光纤作为有线电视的主干线后，许多省、市网的带宽也都从550 MHz跃到750 MHz。另外，采用光纤同轴混接技术组建城市有线电视网，尽管国外在科技开发方面先于我国，但应用于建网是几乎同期。

有线电视网与电信网性能比较

我国有线电视有两个明显的优势：第一是“最后一公里”的带宽非常高；第二是覆盖率比电信网还要广。

有线电视天生在“最后一公里”的竞争中具

有优势，今天一根同轴线的带宽可以很容易地做到800MHz。带宽的优势使有线电视对传统电信造成很大的威胁，当初电信架网时只是为了一个业务就是打电话，所有的网络设计都是以电话为主要业务。打电话所需的带宽很窄，只要64k。所有的缆线都围绕64k设计，包括双绞线。双绞线是电信的网络资源最重要的一块，双绞线使“最后一公里”成为所有线路的瓶颈。尽管电信有各种各样的技术把双绞线的速率提高，比如说ISDN的2B＋D、30B＋2D，在不改变线路的情况下把两端的设备改掉，把速度提高，还有最近的ADSL（非对称线性环路系统）可以做到10MHz、8MHz、6MHz，但在同一个价位上再向上提也实现不了了。问题并不出在技术上，而是费用太高了。在同一个价位水平上考虑，有线电视的同轴入户的优势就显出来了。目前，国内有线电视HFC网大多数实现了光纤到节点，每个光节点覆盖2 000～5 000个家庭。部分地区实现了光纤到路边，每个光节点覆盖500个家庭。少数实现光纤到最后一个放大器，每个光节点覆盖200～300户家庭。因此，无论在技术上还是在用户数量上，有线电视网都占有了巨大的优势。有线电视网络带宽宽，信息传输能力优于目前的计算机网，目前有线电视网的发展趋势是网络频谱不断拓宽，网络规模不断扩大，区域联网，网络结构多样化。改造好的有线电视网，不仅能具备原有的电视网功能，还能提供节目点播、图文信息定制、上网、电话、多媒体通信等多种增值服务，并且传输速率相当高，用户端可达到下载每秒36MB、上传每秒10MB的超高速率，比电话网要快上几百倍。当然，对用户和网络服务商来说，最大的好处还是其低廉的价格，由于有线电视网采用的是共享介质传输方式，上网的费用在多用户分担的情况下要比电话网低许多。

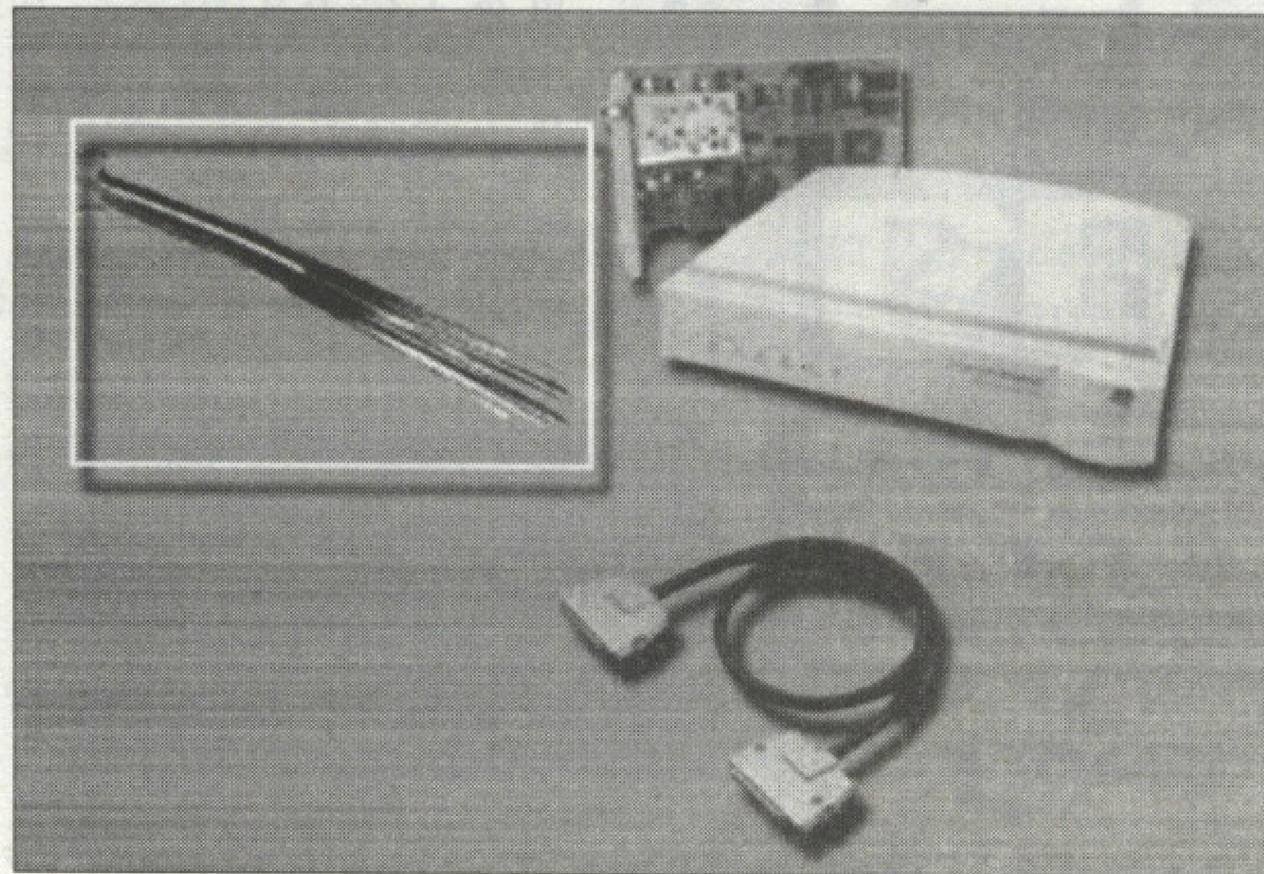
有线电视网发展之路

现在有很多地方已经开始有线电视的“三网合一”试点，如：由中科院、广电总局、铁道部和上海市政府等部门共同投资实施的“中国高速互联网络示范工程”；广东省的有线电视宽带网的综合开发；以及全国第一个开通的电视、电话、计算机一线三通的公众信息网——重庆合川市有线电视宽带综合信息网。但这些都是地方性的工程，并未在全国范围内大规模的展开。而在这些试点中，真正比较完全的是在1999年9月20日正式投入商业运营的合川市有线电视宽带综合信息网。它每天可传送35套电视节目，可开展信息浏览、电子邮件、网络电话、视频点播、FTP文件下载、网上会议等服务业务。目前，用户在接入通用宽带IP网络后的下载速率为800kbps，而在Cable网络下的下载速率则为300kbps，均达到了拨号网络联网速率的上百倍，用户不仅可以看到35套高清晰度的电视节目，而且通过闭路电视系统，每月只要花100元就可在Internet上任意冲浪。

但是，我国有线电视也面临着巨大的挑战。中国有线电视基本上是白手起家、滚动发展，使传统的公益事业形成一个产业。要进入市场与其它服务商竞争，在资金运作和管理机制上没有经验，而电信在资本运作、架网方面、收费等等复杂的业务方面都有经验。可以这么说，中国有线电视的问题绝对不是在技术，问题在于有线电视运营商及其主管部门本身对业务的了解。在网络经营中不只是技术设备，机制和资本运作及管理层决策的经验也是很重要的环节。另外，国家的政策也是一个相当复杂的问题，虽然国务院为有线电视和电信划清了职责，目前有线电视可以经营数字业务，但不能经营话音；而电信不能经营图像业务。很多历史遗留下来的问题并不是能轻易的解决。

编后语

有线电视根植于社会，尤其是与老百姓的生活紧密相连，贴近大众的生活，有线电视不仅给人们的日常生活带来娱乐，也为人们带来了丰富的图文资源。社会技术的大发展，大大增加了人们对信息资源的需求，有线电视作为信息传播部门，应当尽快投身于信息建设的浪潮中，建设新技术下的信息高速公路。IP技术和有线电视网络相结合，是低成本、平民化接入信息高速公路的最好手段。有线电视的发展前景十分光明，建立宽带用户接入网和交互式有线电视网来作为信息高速公路的入户网络，将会给我国信息产业发展带来一次飞跃。这不仅只是技术上的飞跃，也是中国网络服务业的一次变革。



网络传输介质

辽宁 飞云情

网络用于数据的传输，其数据传输必须依赖于某种介质来进行。为了让大家清楚的了解这些传输介质，更好的选择适合的传输介质，这里就详细地介绍一下各种常见传输介质，以及各自的特点。

按照连接方式的不同分类，目前我们可以把网络分成两大类。即有线网络与无线网络。顾名思义，就是用传输线连接网络和不用线。两种所用到的传输介质请见下表：

有线网络的常见介质	同轴电缆传输
	双绞线传输
	光缆传输
无线网络的常见介质	红外线传输
	微波传输

有线网络部分

同轴电缆：

在同轴电缆中，一根坚硬的铜线贯穿整个电缆，铜线外部包囊着塑料制造的泡沫绝缘体，泡沫绝缘体外是用金属丝、金属箔制成的另外一种导体。同轴电缆具有不同的型号：

50欧姆，RG-8和RG-11，用于粗电缆以太网Thick Ethernet。

50欧姆，RG-58，用于细缆以太网Thin Ethernet。

75欧姆，RG-59，用于有线电视CATV。

同轴电缆的特点是：价格便宜、安装简单（只需要将接头连接好就可以，不过电缆内部的传输要形成回流），节点数可以在30-100个之间（视采用的电缆粗细），传输距离可以达到几公里。同轴电缆的应用在目前是国内最为广泛的，并且在国内电脑房热中"大为发展"。

双绞线：

我们通常使用的双绞线有两种：非屏蔽双绞线（UTP）和屏蔽双绞线（STP）。

非屏蔽双绞线（UTP）：非屏蔽双绞线由多个缠绕在一起的铜线对组成，每一根铜线都封闭在一个简单的塑料套管中。UTP通常应用于电信的电话系统中。根据质量的等级，非屏蔽式双绞线分为5个普通的类别：

1类、2类：专门为电话系统设计的双绞线，传输速率小于4Mbps。

3类：适用于计算机网络。传输速率最高可达到16Mbps。但对于计算机飞速发展的今天这是远远不够的，所以目前大多数应用在电信的电话线路中。

4类：4类线的传输速率在3类的基础上有所增加，由16Mbps提高到20Mbps。

5类：5类线比前几类线能更好的支持快速以太网、有更强的绝缘能力。

其特点：费用低、安装简单、带宽容量大（传输速率范围在1-155Mbps之间），节点最多可达到1024个。

屏蔽双绞线（STP）：顾名思义，屏蔽双绞线和非屏蔽双绞线的区别在于电缆与电线外部塑料外套之间有一个屏蔽层，屏蔽层具有更强的抗电磁干扰能力。

其特点：费用方面比UTP和同轴电缆相比要高一些、安装比UTP复杂、带宽可以达到500Mbps，但实际只能到155Mbps，节点数最高270个。

光缆：

光缆是常见有线传输最有效率的一种介质。它传输的不是电子信号，而是光信号。光缆的内部有一个由玻璃或塑料制成的核心（即光纤），光信号便通过这个核心传输。核心外面则环绕着一个包层，包层分松套式和紧套式。

松套式：鞘与外套之间留有空间，存放凝胶。

紧套式：一个塑料鞘将光缆完全包囊起来。

纤心与包层有密切关系，见下表：

62.5微米纤心	125微米包层
50微米纤心	125微米包层
100微米纤心	140微米包层

（下转53页）

在前面我们了解了局域网的构成、分类、基本特性以及如何来规划并建设一个局域网的全过程。到这里对于局域网建设大家都应该有一定程度的了解，最后将对建网中会遇到的一些具体的问题以及局域网的几种综合应用的实例作一个简单的介绍。

细缆连接：

细缆以太网连接接头被习惯性称之为BNC接头，通常也叫同轴线缆接头。大家对于有线电视的接头应该不会陌生吧，BNC接头和其和有相当多的类似之处。同轴线由内外2层组成，外层为外包层是一层塑料制造的泡沫绝缘体，里面有一层由金属丝、金属箔组成的外层导体，内层是塑料制造的泡沫绝缘体包着的一根铜质金属线。BNC接头由一个中心针、一个外套和外卡座组成。中心针用于连接同轴线内

局域网建设（四）

北京 凤凰

芯的铜线，由金属丝、金属箔组成的外层导体接在外套的内层，卡座用于和网卡上的BNC T型接头连接。

BNC线缆的网卡上除了T型接头之外还必须有一个桶型的接头，这是用于两段线缆间的相互连接。最后在连接BNC线缆的连接中我们还必须在网段的两端都加上一个50Ω的BNC终端匹配器，这个又被称为堵头。这是一个形象化的名称，可以想像一下，如果两端不加堵头，数据是不是会漏出来呢？但是线路会因此而不通是肯定的。

双绞线连接：

双绞线的标准有几种，通常是10BASE-T（十兆以太网）、100BASE-T（百兆以太网）。双绞线的接头我们习惯称之为RJ-45接头，和电话线的RJ-45插头有类似之处。不过电话线是2对线接头，而双绞线是4对8芯。RJ-45接头由RJ-45插头和双绞线组成，RJ-45接头是一个透明塑料制成的标准接插式接头，外型和电话所用的接头相同只是略大一些。RJ-45插头上共有8个引脚，每个引脚的信号定义如下表1：

RJ-45插头（插座）的信号引脚定义		
引脚号	网卡上RJ-45插座信号定义	RJ45插头及HUB上RJ45插座信号定义
1	TX+（发送）	RX+（接收）
2	TX-（发送）	RX-（接收）
3	RX+（接收）	TX+（发送）
4	未使用	未使用
5	未使用	未使用
6	RX-（接收）	TX-（发送）
7	未使用	未使用
8	未使用	未使用

表 1

使用RJ-45接头必须符合如下标准：

1.使用非屏蔽双绞线（UTP）。

2.一段双绞线的长度不超过105米。

3.必须使用HUB（集线器）

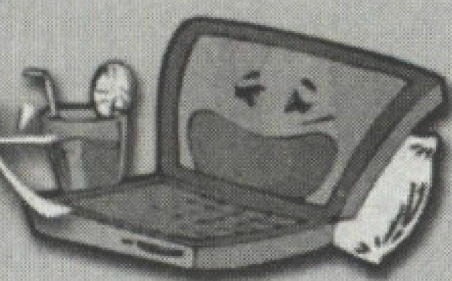
4.若不使用网桥，最多可使用1023个工作站。

在制作双绞线接头时必须要注意，双绞线共有4对8芯，分别是绿、橙、蓝、褐，此外还有4根对应白线。双绞线的两头必须使用相同的色序，通常在排线时不一定要按特定标准，只要两头的色序相同，即可连通。不过如果能按色序标准排列就更好了，至少降低了问题发生的几率。上述的制作方法只适合用于在网卡与HUB的连接中，如果是两块网卡间的对等连接则需要将1→3、2→4线芯两两对应。具体色序标准如表2：

RJ-45插头的接线色标	
引脚号	双绞线色标
1	蓝
2	蓝白
3	橙
4	橙白
5	绿
6	绿白
7	褐
8	褐白

表 2

前面说过RJ-45插头一般有8芯，但是在实际的应用中并不是每个线芯都有用的，通常只使用其中的两对线。如果有其中有1根线芯出现问题，空闲的线芯可以及时补上替代其工作。表3是在各种标准中8根线芯的使用情况。



8芯双绞线在各物理层标准使用情况表

物理层标准	第1对（4，5）	第2对（1，2）	第3对（3，4）	第四对（7，8）
100BASE-T		发送	接收	
802.3 10BASE-T		发送	接收	
ANSI TP-PMD			发送	接收
802.5 Token Ring	接收	发送		
ISDN	接收	发送	电源	电源
模拟电话	收/发			

局域网范围延伸

在前面曾经介绍过，单段细缆最长不超过185米；单段粗缆最长不超过500米；双绞线从HUB连到工作站长度不得超过105米。在实际应用中，工作站的分布极有可能超出这一限制长度，这时就需要延伸局域网的技术。

1.粗缆（或细缆）加中继器

信号在电缆中传送中，随电缆长度增加而递减，被称为衰减现象。正是因为这样才产生了上面所说的长度限制，中继器是一种用于放大电缆上的信号以便在网络上能使信号传送的更远的附加设备。它工作于网络的物理层之上，与高层的工作协议无关。

在每500米（或是每185米）处加一个中继器，共可以加4个，这样就连接了5个网段。粗缆的长度上限达到2500米，细缆的长度上限达到925米。

2.级联集线器

大家知道HUB是可以串接起来以便扩充的，这样一来也方便了局域网的范围扩充。但是需要注意的是在两个HUB节点之间的双绞线长度仍不能超过100米。级联信线器也可以使用粗缆或是细缆，这种方式被称为混接方式。

3.网桥

网桥的作用是将网段分为几个部分，并将网络范围扩大至原来的几倍，还能够均分网络负载，增大连接的工作站数量。网桥理论上和中继器有类似，不过它是智能的，可以根据不同的信息地址发送至不同的网段。网桥工作于网络的数据链路层上，是网络协议的一种延伸。它除了能延伸网络范围还能够分捡、过滤信息，均分网络的负载。

到这里，对于局域网建设的介绍就告一段落了，局域网建设的知识当然不仅于此，这里只是简单的介绍，希望大家能有所收益。

（上接51页）

为了在光纤中传输，需要通过光缆接口设备将电子信号转换成光信号。在光缆中传输的光脉冲通过光纤到达目的地后，光缆接口再将它们转为电子信号。

其特点：造价比同轴电缆和双绞线高很多。安装比较复杂。传输速率高（可在100Mbps到2Gbps之间）。

无线网络

红外线

红外线利用红外光波输送信号。利用发光二级管发送信号，采用光电管接收信号。红外线信号位于兆兆赫的范围传输，所以能获得较高的数据吞吐量。红外线传输的方式分为点到点传输和广播传输。

点到点传输：红外线光束可以高度集中，并向特定方向发射，并且能在几公里内传输信号。

其特点：价格可以根据需要的传输范围而定，所以常用在电视遥控器等家用电器中。传输速率在100Kbps-16Mbps之间。

广播传输：广播红外线将信号扩展到一个更广的区域内，允许信号由几个接收器同时接收。但由于信号没有点到点方式集中，所以这类系统无法达到与之相同的数据吞吐量，一般在1Mbps以下。

微波传输

微波通信利用了电磁频谱在较低GHz级别频率。由于这些频率较无线电的频率为高，所以能得到更理想的数据吞吐量。微波传输系统分为地面微波传输与卫星传输。

地面传输系统：地面微波系统利用抛物线天线原理在比较低的兆赫范围内收发信号。由于信号高度集中，所以信号的物理通路必须在视线距离范围内。另外，地面微波设备使用通常受到限制。

卫星传输系统：卫星微波在指定的抛物线天线之间进行信号传输。同地面微波系统一样，卫星系统也使用较低的兆赫频率。卫星系统的优点是可以使用天线位于离地面大约50000公里上空的地球同步轨道上，可以与移动通信设备连接。由于信号必须传输到5万公里外的到达卫星，再传输5万公里的距离回到地球，所以卫星微波系统会在信号的发于收之间产生0.5～5秒的延迟。

应用心得

有用的WININIT.INI

广东　余昊

使用Windows系统的朋友对下面的现象大概都不陌生：在安装完成一个应用程序后，安装程序要求您重新启动计算机。在启动过程中，如果您按下了ESC键来跳过启动画面，或者在MSDOS.SYS配置文件中设置了LOGO=0，那么你可能会在DOS屏幕上看到这样一段显示文字：

Please wait while setup updating your configure files. this may take a few minutes…

（请稍候，安装程序正在更新您的配置文件，这大概需要几分钟…）

Setup Completed, Continue loading Windows…

（安装完成，正在继续载入Windows…）

随后，Windows桌面出现在屏幕上，重新启动完成。

安装程序是用什么方法来通知Windows要重新进行配置呢？或者说，Windows在什么情况下才会在启动过程中重新配置呢？关键就在于Windows目录下的一个名为WININIT.INI的文件。

有一点经验的人可能会知道后缀为INI的文件是Windows使用的配置文件，WININIT.INI也不例外。但是，在默认情况下，Windows目录中是不会存在这一文件的。Windows对此文件的处理过程大概是这样的：Windows在启动过程中会搜索自身的目录，一旦发现了名为WININIT.INI的文件，就会如上面一样显示提示文字，并根据此文件中的设定做一些配置，然后删除这个文件。

从上述讨论可以看到，WININIT.INI文件的生存周期是相当短的，如果系统中存在这一文件的话，那么在系统正常启动后，该文件也就消失了。WININIT.INI文件的这一特性，恰恰适合于安装程序用来在重新启动时完成一些配置的工作，这就是上面问题的答案。

好了，我们已经知道了WININIT.INI文件的作用，那么这个文件的内容是怎样的呢？不妨举一些例子来说明，可能会更清楚些。就以笔者很喜欢的Nuts & Bolt软件包中的Register Wizard程序来说，这是个对注册表进行优化的工具，它在对注册表“减肥”之后，会提示用户重新启动机器，并且在启动过程中会有上面所述的现象。显然，这是通过WININIT.INI文件来完成的。我们就来看看，Register Wizard到底在WININIT.INI文件中做了什么手脚：

启动Register Wizard，在选单中选择“Tune Up”，按提示继续，完成之后重新启动计算机。在屏幕上出现Starting Windows 95…的时候，按下F8跳到启动选单，选择“Command Prompt Only”，并在DOS提示符下键入如下的命令：

EDIT C:\WINDOWS\WININIT.INI

可以看到WININIT.INI文件中的内容：

```
[rename]
C:\WINDOWS\SYSTEM.HLX=C:\WINDOWS\SYSTEM.DAT
C:\WINDOWS\USER.HLX=C:\WINDOWS\USER.DAT
C:\WINDOWS\SYSTEM.DAT=C:\WINDOWS\SOPTREG.DAT
C:\WINDOWS\USER.DAT=C:\WINDOWS\UOPTREG.DAT
```

聪明的您大概已经明白了，Register Wizard在优化注册表的过程中，会把优化的结果保存在SOPTREG.DAT和UOPTREG.DAT两个文件中。然后，将原来的注册表文件（SYSTEM.DAT和USER.DAT）更名为SYSTEM.HLX和USER.HLX，再将优化后的文件设为当前的注册表文件。

如果重新启动后查看windows目录，您会发现确实多了两个名为SYSTEM.HLX与USER.HLX的文件，不过它们的属性是隐藏的，您必须在资源管理器中设置为“查看所有的文件”才会找到它们。

WININIT.INI文件既然可以实现文件改名的功能，那么能不能实现文件删除呢？答案也是肯定的，实际上不少程序的反安装功能正是利用了WININIT.INI文件。下面列出的是在安装Microsoft Office97办公系统之

后生成的WININIT.INI文件内容，因为文件比较大，所以这里只列出了一小部分：

[rename]
NUL=E:\~MSSETUP.T\~msstfof.t\acmsetup.exe
NUL=E:\~MSSETUP.T\~msstfof.t\acmsetup.hlp
NUL=E:\~MSSETUP.T\~msstfof.t\mssetup.dll
NUL=E:\~MSSETUP.T\~msstfof.t\off97_bb.dll

需要说明的是，~MSSETUP.T\~MSSTFOF.T是Office97在安装过程中生成的临时目录。大家一定注意到上面那个奇怪的NUL了吧，NUL是什么呢？是文件名吗？也可以说是，也可以说不是。如果您对MS-DOS还有一点印象的话，那么大概会回忆起在DOS操作系统下，NUL代表的是“空设备”，也就是实际上并不存在的设备。而NUL的常用功能就是提供删除文件的另外一种形式。例如，如果在DOS提示符下键入下面命令：

COPY NUL TEMP.TXT /Y

再查看文件目录的话，你会发现TEMP.TXT已经被删除了！对于反安装程序来说，使用WININIT.INI文件来删除文件真是个不错的主意。

您知道吗，除了通常的安装或反安装程序会使用WININIT.INI文件之外，WINDOWS自身也会使用这个文件。例如，不少报刊都介绍了如何让用户自己来管理WINDOWS的虚拟内存，更改了此项设置后，WINDOWS也会要求用户重新启动计算机。事实上WINDOWS只不过是生成了如下的一个WININIT.INI文件：

[rename]
nul=win386.swp

win386.swp就是Windows用来作虚拟内存的交换文件，因此只要删除这个文件，Windows在启动过程中就会重新配置交换文件。对虚拟内存的管理就是这样完成的，是不是很简单？

以上介绍了WININIT.INI文件的特点和一些用途。因为WININIT.INI文件在系统中的地位很特殊（不妨将它当作另外一种类型的自动执行文件，就象CONFIG.SYS和AUTOEXEC.BAT那样），明白了它的原理，就可以利用它来完成一些常用的任务，而不需要复杂的编程技术（至少比改注册表要容易多了）。况且WINDOWS API为我们提供了极其方便的PrivateProfile系列函数，如不利用实在可惜！这是笔者的一点浅薄之见，如果本文能起到一点抛砖引玉的作用，则笔者之幸莫大焉。

巧用注册表　改善WIN9X性能

江苏　周勇生

在微软Windows9X中，众多的设置都存放在注册表中，对于很多普通用户来说，系统注册表是深奥莫测的，隐藏着巨大的秘密。其实我们可以通过REGEDIT.EXE进行注册表修改，来改善WIN9X的功能。下面笔者就把自己在实际操作过程中的一些技巧介绍给大家，希望能给大家在以后的工作中带来方便。

1.为所有的文件增加Quick View选项

在Windows3.1下要看一份文件的内容是很麻烦的，所以Windows9X为我们准备了一个文件阅读器。只要对文件按下鼠标右键，就能找到这个选项，但并不是所有的文件都有，它只存在文本文件中。其实某些文件也是能显示的，比如说IO.SYS。打开HKEY_CLASSES_ROOT*，如果*的右边找不到QuickView这个项目，就用鼠标右键单击*，选择NEW的Key，新增的栏目起名为QuickView，双击QuickView右边的（Default），把它的值改为*。

2.关闭Windows95启动时“单击从这里开始”的箭头

当你一进入Windows95时，任务条上会有个带字的箭头飞向“开始”键，旁边还有一行字“单击从这里开始”。如果要关闭它，打开HKEY_CURRENT_USER\Software\Micorsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer，将NoStartBanner的第一个值改为00表示能够显示，改成01则相反。

3.关闭CD播放器自动播放功能

Windows95这个自动播放CD的功能，只要一放入CD唱碟，就会自动播放，如果你不喜欢也可以在REGEDIT下修改。打开HKEY_CLASSES_ROOT\AudioCD\shell，将（Default）的值改为play，则表示能够自动播放，改为没有内容则禁止。

4.清除“添加/删除程序”中的垃圾

反安装软件后，有时会在控制面板下的“添加删除程序”还留有被你删除的软件的名字，唯有再来一次自己反安装啦。打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Uninstall，此时能看到Uninstall下有软件的目录，将它整个删掉即可。该软件的反安装内容包括软件名字DisplayName和反安装程序名

UninstallString。

5.禁用注册表编辑器Regedit

为了防止他人修改你的注册表，我们可以禁止注册表编辑器regedit.exe运行。打开注册表到HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System，如果你发现Policies下面没有System，则请在它下面新建一个主键，名字就是System，然后在右边空白处新建一个DWORD，名字取为DisableRegistryTools，再修改它的值为1，以后，别人甚至是你都无法再用regedit.exe啦，如果要恢复的话，请把下面的字打成一个REG.REG文件：

REGEDIT4

[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System]

"DisableRegistryTools"=dword:00000000

6.选择Windows登录时，如何使“取消”按钮失效（防止匿名用户登录）

虽然Win9X可以为每个用户定制各自的使用界面并指定口令，但任何人都能通过点击登录窗口中的“取消”或按ESC键进入系统，即所谓匿名登录。下述方法可以防止匿名用户登录：依次展开HKEY_LOCAL_MACHINE\Network\Logon主键，如没有则创建一个。用编辑→新建→DWORD（值），名为“MustBeValidated”，键值全部添为1。再重新启动机器后,你会发现通过点击Cancel按钮进Windows的办法已经不灵了。（如果自己都进不去了，可以以安全模式进入，然后将其值改为0。）

7.修改桌面和屏幕设置

打开注册表编辑器，在“我的电脑\HKEY_CURRENT_USER\ControlPanel\desktop”下可以看到一些项目，介绍如下：

HungAppTimeout：是指一个应用程序出错时试图等待响应的时间，单位为毫秒，缺省值为5000毫秒，可以减少为3000毫秒，以加快系统的响应能力。

MenuShowDelay：是指“开始”菜单中当鼠标指向一个具有下级菜单的菜单项时等待出现下级菜单的延迟时间，单位也是毫秒，可以设成100，即等0.1秒就出现。

ScreenSaveActive：指屏幕保护功能是否可用，值为0或1，0为不用屏幕保护功能，1为可用。

ScreenSaveTimeOut：指屏幕保护的延时，值为一数值，单位是秒，最小值是60秒。

ScreenSaveUsePassword：指屏幕保护是否使用密码，值为0或1，0为不设密码，1则使用预设的密码。

WaitToKillAppTimeout：是指当用Ctrl + Alt + Del来关闭一个应用程序时出现提示“等待”时选择“等待”的等待时间，单位是毫秒，默认值是10000，可以减小它以缩短等待时间。

8.让windows98系统自动登录

有时我们在家里用电脑很懒，开机的密码都懒得输入的，那就让系统自己登陆好了。打开\HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Winlogon\下建立以下新的字符串键值：AutoAdminLogon，键值设为1；DefaultUserName，把键值设为默认的登录名；DefaultPassword，把键值为你的默认的口令；DontDisplayLastUserName，把键值为0。此键值最好不要设为1，如果为1，在你自动登录的时候会自动清除前一位用户的帐号的。

9.使拨号网络可以储存密码

在打开拨号网络连接项时，有的系统的“保存口令”一栏的小方格是以灰色显示，意味着你不能打勾储存密码，对于家庭用户是很讨厌的，用注册表吧：

打开HKEY_LOCAL_MACHINE/SOFTWARE/Microsoft/Windows/CurrentVersion/Network / RealModeNet。如果你能找到右边的autologon的数值是“00”，双击鼠标把数值改为“01 00 00 00 00”，再重新启动Windows就好了。如果找不到autologon这个值，新建这个键值，类型为“Dword”，把值设为“1”（若为“0”则就是灰色方格了），再重新启动电脑就一切OK了。

10.禁止文件共享

进入如下路径：HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\后，在“Network”键值下新建下列DWORD值：NoFileSharingControl，把值设为“1”时为有效。

11.从快捷方式中移走讨厌的小箭头

Windows95在所有快捷方式的左下角都加入了小箭头，你可以这样移走它们：

选择HKEY_CLASSES_ROOT\.lnk（Windows程序的快捷方式）或者选择HKEY_CLASSES_ROOT\.pif（DOS程序的快捷方式），左击右边窗口的“IsShortcut”，按DELETE键。重新启动Windows即可。

12.给应用程序加声音

通过WIN 95中的“控制面板”中的“声音”你可以发现一些预先设置好的声音事件，一些应用程序在

安装时也加入了声音，方法其实绝大多数程序都是可以加入声音的。给你喜欢的应用程序加入声音，选择HKEY_CURRENT_USER\AppEvents\Schemes\Apps；右击“Apps”，选择“新建”、“主键”。输入要加入声音的程序名；右击刚才建立的主键，选择“新建”和“主键”，输入要加入的事件名，重新启动后即可。

13.缩短长文件名

选择HKEY_LOCAN_MACHINE\ System\ CurrentControlSet\ control\ FileSystem，加入新的二进制值NameNumericTail，设为0。这样，符号~和长文件名就不再显示了，只是如果有一个以上的和它的短文件名相同的文件，后面会加上数字。

14.锁定桌面和控制面板

要想你的Win98被别人使用时不能更改你的设置，就得下一番工夫。首先得要系统的桌面不让别人调整，这已经是个旧方法了，大家可能已经知道了，就是在HKEY_CURRENT_USER\ Software\Microsoft\ Windows\ CurrentVersion\Policies\Explorer新建个二进制的NoSaveSettings，值当然是01,00,00,00，现在你已经保住了桌面。设置菜单的控制面板也是个危险的地方，同样打开注册表到上面那里，新建一个二进制NoSetFolders，然后双击它，更改值为01,00,00,00。

如果想对所有用户生效，可以在下面目录中执行上面相同操作：Hkey_Users\.default\Software\Microsoft\ Windows\Current Version\Policies\Explorer。

15.禁用开始菜单的“关闭系统”

将“开始”菜单下的“关闭系统”禁止，要想关闭电脑只能靠两次Ctrl + Alt + Del或机箱上的Reset键了。打开HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\ Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer，选择“新建”的“DWORD”，然后输入名字为“NoClose”，再双击它，修改 NoClose 为1表示禁用“关闭系统”，0则相反。

如果想对所有用户生效，可以在下面目录中执行相同操作：Hkey_Users\.default\Software\Microsoft\ Windows\Current Version\Policies\Explorer。

16.重排输入法秩序

不管你相不相信，大多数人装完Win98后，都会再加上一两个Win98所没有的输入法。但选择你想要的输入法实在太麻烦了，请自行算算你得按多少次Ctrl + 左Shift，还是重新为它们排一下次序吧。打开注册表到HKEY_CURRENT_USER\keyboard layout\preload，看看它的下面是不是有1 到5甚至更多，你所有的输入法顺序就是从1往下排的，但你能看到它们的默认值是些16进制的数字，并没有说明是什么输入法，要确定1到5是代表什么输入法，请单击任务栏的输入法指示器En图标，在此，我也给出Win98 自带的各个输入法的值：

英语（美国）00000409
微软拼音输入法 1.5 版 E00E0804
全拼输入法 版本V4.0 E0010804
郑码输入法 版本V4.0 E0030804
智能ABC输入法 版本V4.0 E0040804

改变顺序时，并不需要将它们的默认值改来改去，你只要将它们的序号重新命名即可。重新命名时不能命名为已经存在的名字，为此，你得先把已经存在的名字改为一个临时的名字，然后你即可将其它的序号按你想要的名字重新编排。

17.为一台机器设置两个IP地址

一般情况下只能为一个网络适配器配置一个IP地址，但通过修改系统注册表，却可以为一个网卡配置多个IP地址：找到HKEY_LOCAL_MACHINE\System\ CurrentControlSet\Services\Class\NetTrans，在此目录中可以看到多个名为0000、0001、0002…的目录，它们用于记录协议的安装情况。在它们中间找到DriverDesc为“TCP/IP”的目录，修改IPAddress和IPMask两个键。其中IPAddress为用逗号隔开的多个IP地址，IPMask是对应的掩码。例如设置IPAddress为“210.73.140.6, 210.73.140.7”，IPMask为“255.255.255.192, 255.255.255.192”时，表示为系统设置了两个IP地址210.73.140.6和210.73.140.7。

18.巧解IE的分级审查口令

在使用IE在网上冲浪时，我们可以通过设置口令使用分级审查的方法来限制某些内容的浏览。但是，在这个口令满天飞的信息时代，一旦你忘记了这个口令怎么办？有个简单的方法，可以解开IE的分级审查口令。

首先备份注册表文件，然后通过运行regedit来打开注册表。定位到HKEY_LOCAL_ MACHINE\ SOFTWARE\Microsoft\Windows\ CurrentVersion\Policies\Ratings，用鼠标选中右半窗口里的名称记录，按下Del键进行删除。退出注册表，然后重新启动，就可以解开分级审查的口令了。



硬盘专题（下）

四川 龚胜

问：请问在BIOS设置中3种硬盘工作模式：NORMAL、LBA和LARGE模式的具体含义是什么？

答：1.NORMAL普通模式，是最早的IDE方式。在此方式下对硬盘访问时，BIOS和IDE控制器对参数不作任何转换。该模式支持的最大柱面数为1024，最大磁头数为16，最大扇区数为63,每扇区字节数为512。因此支持最大硬盘容量为：512×63×16×1024=528MB。在此模式下即使硬盘的实际物理容量更大,但可访问的硬盘空间也只能是528MB。

2.LARGE大硬盘模式。当硬盘的柱面超过1024而又不为LBA支持时可采用此种模式。LARGE模式采取的方法是把柱面数除以2，把磁头数乘以2，其结果总容量不变。例如,在NORMAL模式下柱面数为1220，磁头数为16，进入LARGE模式则柱面数为610，磁头数为32。这样在DOS看来柱面数小于1024，即可正常工作。

3.LBA(Logical Block Addressing) 逻辑块寻址模式。这种模式所管理的硬盘空间突破了528KB的瓶颈,可达8.4GB。在LBA模式下,设置的柱面、磁头、扇区等参数并不是实际硬盘的物理参数。在访问硬盘时,由IDE控制器把由柱面、磁头、扇区等参数确定的逻辑地址转换为实际硬盘的物理地址。在LBA模式下,可设置的最大磁头数为255,其余参数与普通模式相同。由此可计算出可访问的硬盘容量为:512×63×255×1024=8.4GB 。目前基本上只有LBA有实际意义了。

问：为什么我15G的硬盘分区格式化后，只有13G多了?

答：硬盘容量是硬盘最重要的参数之一，大家在购买和使用硬盘时，常会发现这样的问题：同样一个盘在不同的机器上或使用不同的测试软件所报告的容量各不相同，但均不大于硬盘的标准容量。在大容量硬盘上这个问题更明显，举例来说标称6.4G的盘在安装格式化完后，往往只有5.99G的容量。

问题解答

造成这种情况的主要原因是，生产厂家一般按每兆1000K字节计算容量，而大多数主板的BIOS及测试软件是以1048K为一兆计算。这样一来二者间便出现了大约5%的差异。而硬盘容量又有纯粹由磁头数、柱面数等物理参数计算得到的物理盘容量以及在经过分区、格式化等操作后实际可用空间的逻辑盘容量之分。此外在CMOS中选择不同的工作模式(NORMAL、LBA、LARGE)，也会造成容量的不一致。

由于有这些因素的影响，一般而言硬盘测试容量与标称容量存在5%-10%左右的差距是基本正常的。

问：怎样正常使用硬盘的DMA/33/66技术?

答：要运用好DMA/33技术应注意的几个具体问题:

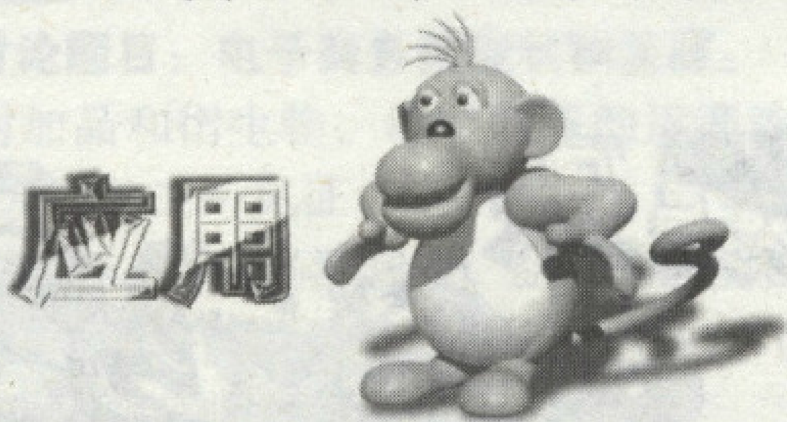
首先要确认主板支持，采用INTEL430TX以后的芯片组，及大多数较新的非INTEL芯片组的主板都支持。开机时若看见硬件列表的硬盘处显示“LBAUDMA2”字样，就表明你的主板及硬盘都支持DMA/33；二是DMA/33目前只能在WIN95/98的环境下才能发挥作用，且必须正确安装合适的驱动程序。WIN97、WIN98内置了对Intel430TX芯片组DMA/33的驱动支持，而对其他的非INELE芯片组以及在WIN95下，你必须安装合适的DMA/33驱动程序；三是要正确进行一些设置，如要把CMOS设置中“CIConfiguration Setup”中的“IDEUDMA”选项设为AUTO，要注意将WIN95下：控制面板-->系统-->设备管理--磁盘管理-->磁盘驱动器-->硬盘属性的DMA选项打开。同时还应将CD-ROM与硬盘的接线分开。只要硬盘本身及主板芯片组支持，DMA/33的设置方法与硬盘及主板的具体品牌及型号没有关系。只有注意到以上几点，才可能正常使用DMA/33硬盘。就算如此，你也不能对其“提速”的效果期望太高。DMA/33的好处主要在于降低硬盘读写对CPU时间的占有率。同时还得作好在兼容及稳定性上出问题的心理准备。

2.要使Ultra ATA/66接口的硬盘真正发挥其传输速率，需要具备以下条件:

一是必须配备支持Ultra ATA/66总线标准的芯片组，支持UltraDMA-66的主板目前有Intel810、820（Camino）芯片组和Via的APOLLOPROPLUS以及Socket7阵营的SIS5595/530和ViaApolloMVP4等，注意VIA主板应安装其“4-in-1”的驱动程序。还有一些厂家在BX主板上加上单独的第三方UltraDMA-66芯片使其支持UltraDMA-66，如升技BE6/BP6和梅捷的新BX板，市面上也有单独的UltraDMA-66硬盘控制卡出售，可以用于升级老主板；二是要配合Ultra ATA/66的专用信号排线使用，才能达到较高的传输速率。与普通的硬盘线不同，Ultra ATA/66排线由80条信号线组成，非常密集。不过让人难以理解的是，这根排线很少有哪家硬盘或主板厂商主动提供，市面上也难觅踪影，就算是硬盘及

主板皆支持Ultra ATA/66，缺了这根线也无法体验到Ultra ATA/66技术带来的好处；三是还须主板BIOS支持。若BIOS已经支持，开机时的硬件检测清单内将会显示UDMA 4，若是显示UDMA 2，则依然是Ultra ATA/33。此外火球八代不知道由于什么原因，在使用Award Bios的BX主板上无法开启DMA功能。为解决这个问题，昆腾在其主页上提供了一个小软件Fbcrdma.exe，可以在DOS下运行该软件将火球八代的DMA/66方式设置成DMA/33方式，再进入Win 98后即可解决此问题，必要时也可以再重新设成DMA/ 66。

成都无缝钢管厂电子所 龚胜 610069



长春 雪松问：想请教一个关于Netphone的问题。一次我在网上下载了名为Net phone的软件，目的是想和远在国外的朋友实现从IP打电话，从而节省我的长途电话费。可下载后却用不了，他们要求要在指定的网址上申请帐号，才能使用。我想知道，我们国内电信部门有没有这项服务业务，或者是某个网络公司。如果有，怎样用？怎样申请？怎样付款？如何记费？用什么样的软件？何时才能开通这项业务？

答：该项业务是美国netphone公司推出的网络IP电话服务。在使用时必须申请使用帐号，才能有效地拨打长途电话，否则只能拨打一些免费电话等。在国内据说也有这种服务了，详细情况请去：www.netphone.com.cn看看，上面有极其详细的介绍，申请在其主页上就可以实现。付款一般可用信用卡或支票，计费的话该程序在拨打电话并且正确连接到服务器后即开始计费。

湖南 苏旅

河南 周洲问：我非常想给我的电脑制作一张恢复光盘（就像IBM-Aptiva品牌机的随机恢复光盘），并从朋友处借来刻录机（HP8100i及随机软件），但是不知怎样制作，也没有找到这方面的资料，能否作一介绍？

答：使用功能强大的“幽灵”——Ghost就可以完成恢复光盘的制作。

Ghost是很著名的硬盘复制备份工具，它不仅有硬盘克隆功能，还附带有硬盘分区、硬盘备份、系统安装、网络安装、升级系统等功能。具体备份方法如下：

1.备份硬盘

在DOS环境，执行Ghostevl.exe，首先显示“关于”对话框，单击“OK”按钮后，显示Ghost的主界面。它有6个选项：:Local（本地）、LPT（并口传送）、Multicasting（多点传送）、Netbios（网络基本输入输出系统）、Options（选项）、Quit（退出）。其中的Local选项用于本地硬盘克隆，是最常用的功能，下面主要介绍该项功能的使用方法。我们可以看到，在Disk的子菜单中有To Disk（硬盘到硬盘）、To Image（硬盘到映像文件）、From Image（从映像文件恢复到硬盘）3个选项。下面分别介绍这3项功能的操作方法。

（1）To Disk

选择该选项的必要条件是：本机必须安装有两个或两个以上的硬盘。选择To Disk选项后，首先显示选择源盘对话框，列出了本机所有硬盘的情况。

在硬盘列表中用鼠标选择源盘（要复制的盘），单击OK，接着显示选择目标盘对话框。

从硬盘列表中选择目标盘，接着显示目标盘的详细信息，单击“OK”按钮，再单击“Yes”按钮即开始硬盘克隆。用Ghost进行整盘复制，可自动对目标盘进行分区、格式化。需要注意的是，目标盘必须大于或等于源盘容量。

（2）To Image

选取To Image选项后，显示选择源盘对话框。用鼠标选取源盘后，显示输入映像文件名对话框。

在File Name文本框中输入文件名（默认扩展名为.GHO）后回车，弹出压缩映像文件对话框，询问是否要压缩映像文件。可选择不压缩、快速压缩或最大压缩。当然压缩率越高，速度越慢。

选择压缩率后，程序开始把整个源盘压缩为一个映像文件，保存于指定的硬盘上。

（3）From Image

选择From Image选项后，将显示选择映像文件对话框，然后选择要恢复的硬盘，点击“OK”后系统自动恢复选定的硬盘数据。

2.备份分区

选择Partition的子菜单后会出现To Partition（分区到分区）、To Image（分区到映像文件）和From Image（从映像文件恢复分区）等选项，操作过程与上面备份硬盘几乎一样，在此不赘述。

3.用Explorer备份还原

Ghost是DOS程序，有许多不方便的地方，而Ghost Explorer是Ghost附带的在Win9x下使用的磁盘备份还原工具。该工具虽然没有硬盘克隆的功能，但可以调用DOS版的Ghost对硬盘和分区进行备份，该工具有很好的备份文件还原功能。

从开始菜单执行Ghost Explorer，选择菜单“Ghost/ Locate Ghost.exe”，在弹出的对话窗口中设定Explorer要调用的Ghost克隆程序所在的位置，因为Ghost Explorer必须调用DOS版的Ghost程序才能进行硬盘备份。

使用Explorer可以备份整个硬盘或单个硬盘分区，点击工具栏上的圆柱形图标，弹出硬盘或分区选择对话窗口，然后再选择备份文件的储存目录并输入名称即可完成。要注意的是，非注册用户不能使用备份这项功能。

在Ghost Explorer中管理硬盘备份文件就非常方便了。首先选择打开一个备份文件("File/Open")，这时备份中的文件就像资源管理器一样在程序界面窗口中列出，可以在其中非常方便地查看、打开文件，也可以查找文件，或者将某个文件删除(但不能删除目录)。

在Ghost Explorer中提供了多种还原硬盘备份文件的方法，最方便的方法是使用鼠标右键点击某个文件，在弹出菜单中选择"Restore"，然后输入要还原到的目录，这样，单个文件就从整个磁盘备份中还原出来了。当然，如果要还原整个磁盘备份，只需选择左面目录列表栏中最上面的带磁盘图标的目录项，然后点击工具栏中的还原图标就可以了。

江西 月生

2000年第9期"疑难求解"读者 吴岩问：我的机器配置为CPU赛扬333/主板华硕P2-B/硬盘昆腾6.4G/显卡i740/内存LG64M，为什么每次运行正版FIFA99或FIFA2000一会儿就死机，可运行FIFA98却正常？不知道这台机器可否玩《最终幻想VII》？

答：因为你用的是赛扬，赛扬没有浮点运算，《最终幻想》是PS移植的，是双图形芯片运算，画面运算几乎不占CPU，FIFA是电脑游戏，图像运算要占用CPU，换块显卡或换个CPU就会好了。

北京 李擎

2000年第10期"疑难求解"读者 陈晓康问：我希望在电脑上自己制作动画片，请问需要哪些软件与硬件？

答：家用电脑做2D动画可以用macromedia出品的director，目前的版本是7.0。做3D动画可以用MAYA这样的专业软件，它可以做出FF8的效果，但对机器的要求较高。另外用摄像机拍下动画后用视频捕捉卡录成MEPG格式的影音文件，然后用友立公司的"独立制片人"进行逐帧修改来加入特技效果，可以做出星球大战中的光剑效果。要做优秀的动画要有较高配置的机器，有一块专业显卡、大量的内存、超大容量硬盘。一般来说用普通家用PC是无法做出类似于"青之6号"那样效果的动画的。

读者 mudman

网友 黄河问：最近传闻Intel又推出了所谓的i870芯片组，请介绍一下该芯片组好吗？对于个人用户来说，870芯片组好吗？

答：在推出i820、i840芯片组后，INTEL神秘的i870芯片组也出现在人们的眼前，与其他服务器芯片组不同的是，除了支持传统的Direct Rambus 和DDR技术外，i870芯片组还可支持由16颗以上的微处理器组成的平衡多处理系统。它使用名为"可升级接口"的Cache连贯链，该技术突破传统INTEL芯片组只允许系统使用2、4或8只处理器同时运行的技术限制，可允许使用者采用多个由4只SMP处理器组成的服务器工作站系统。因此，i870芯片组更多面对的是2000年后半年推出的32位Foster处理器和2001年推出的64位McKinley处理器。同时，i870芯片组也能用在像Data General、Unisys等非均衡内存访问系统的服务器市场，组成分布式的计算系统内存，可更好地支持速度高达1.5GHz的Willamette CPU系统。总而言之，i870芯片组将用于服务器市场或专业的高端系统，与SUN、DEC等公司的高端服务器系列争夺市场。由i870的上述技术可知，该芯片组不打算提供给个人用户使用。

湖南 苏旅



2000年第9期"疑难求解"读者 唐轩问：我正在玩《新绝代双骄》，可我玩到第3张盘，小鱼儿追铁心兰的时候，走到一个场景时就无法再前进了，只能存取档案，就是没法移动人物，怎么办啊？

答：从峨眉后山禁地先人祠左边出去，再走出峨眉后山洞窑，就会看见铁心兰。她跑到哪儿，你就追到哪儿，最终地点是峨眉后山悬崖。小鱼儿移动不了，可能是你跑错了路，换条路试试，能到峨眉后山悬崖边就行。

广东 卓梦婷

疑难求解

读者 doctor-chen：近日购得《极品飞车-保时捷之旅》，进入游戏以后，在读完赛道以后就跳回到WINDOWS。在几台计算机上，显卡分别是SAVGE3D、SAVGE4、TNT2都是这样。请问要怎样解决？

读者 张昕：贵刊CD上赠送的《大地英豪》我很喜欢，但我打到地底神殿的时候，为什么第一个迷宫内左下角有5个并排的神像无法接近？那里有一个台阶，我上到顶就被卡死，眼看5个神像在面前就是无法靠近。因为不把全部神像按亮就无法打下去，请问这是什么原因？是一个Bug还是有什么别的缘故？



本期讨论题目：电子商务的现状和发展。

作为附加品和衍生物，电子商务的逐渐渗透扩张成为网络迅猛发展的又一见证。

我们的Walker已经畅游其中，品尝到酸涩苦辣（有没有甜啊？），下面是部分读者的体会和看法。（因读者参与踊跃，本次论题延长一期。）

本讨论区文章仅代表作者本人观点，文责自负。

读者　孔曦：前几天因为家中电源的原因，烧坏了一个杜比解码器和一台打印机，为了保护电脑，我打算购置一个"电源保护器"。恰好在网上觅到了它的"芳影"，而且价格比自己去买要便宜不少，还免费送货上门，这等好事干嘛不试一试？于是当下就注册了帐号，填写了订货单，支付方法选择了"货到付款"，这样我可以当场试一试商品，如果有问题我就可以不要了。好了，万事俱备，只等货到了。服务承诺里写着"确认定单后24小时送货"，这么说最晚明天我就可以收到货了。

（24小时后……）"怎么还没送来？"带着一肚子的怨气我骑着"电驴"赶到了网上商城（我上的是城域网，不用骑"小猫"，这点就比Walker好！呵呵），查看我的订货单。"什么？！订单还没确认？搞什么鬼，我这24小时白等了！难道我要像《我等……》那位仁兄一样，自己出去买？唉，算了！我等吧！"

（36小时后……）早上接到了商城的订单确认电话，说是下午2：00—3：00把货送来。看来我等到头了。当日下午3：00过后，"怎么还不来？难道送货人迷路了？……不会，早上在电话里都说清楚了呀？"10分钟过后门铃响了，站在门口的正是商城的送货人！"你可来了！"（我体会到当年人民迎接红军的心情了！）说完我拿过商品拆开包装。"让我好好瞧瞧我订的宝贝，不错！电源上面一个插头也不少，跳舞毯的4个键都能用，非常好！比Walker强多了！"检查完商品，才想起我还没付钱呢，赶紧从贴身口袋里掏出那一叠数过n遍（10<n<10的n次方）的RMB交给了送货人。到此为止，我的第一次"电子商务"经历就算结束了。

Walker、《我等……》的那位仁兄，小弟的"电子商务"经历比你们要好吧？

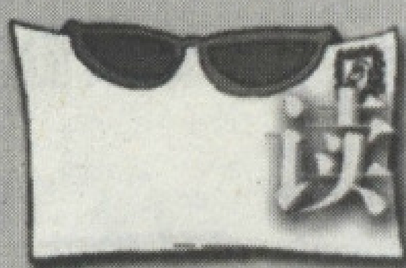
读者　qinwei：谈到电子商务的现状，我要说几句我的亲身经历。前一阵子我在全国购书网（www.goshoo.com)订购了28元的书，书很快第二天晚上就送到了，可可……送来的是一本18元的书！哈哈，我当然毫不犹豫地拒绝了！不过我又一次选择了网上购书，是在8848。可8848更慢，已经5天了，还没送来，甚至连电话都没给我打。现在国内的电子商务简直就是耽误金钱和时间！

山东　潘亚强：前段时间国内的一个著名网站在其站点上开了一个拍卖网站，只要注册为它的会员就可以自由并且免费地参与它所组织的拍卖或竞买活动。于是自己马上注册了一个会员号，并且还怂恿同室好友老六也注册了一个。这天闲来无事，我们俩人都来到了拍卖站在拍卖品区查看拍卖品。突然坐在我身边的老六发出一声惊呼，顺着他的手指一看，我也给惊出了一身冷汗，只见屏幕上赫然显示着："恭喜您！您已经成功地对下列拍卖品出了价，如果在限定的时间内没有人的出价高于您，那么我们会在两周内派专人将您竞价的物品送到您的府上，并在您收到货物之后与您结清货款。下面是您竞拍的物品清单：1. 10元面额80年版错版人民币一张；2. 1999集邮年鉴一册；3. 天然透明卵黄石一枚。以上物品共计三件，价款合计为28960元。下面的信息是您注册时提供的，包括您的真实性名、真实地址、身份证号码及联系电话，请您核对一下以确保它们准确无误……。"当初我俩注册时为了支持中国电子商务的发展，在注册时用的都是真实的个人信息，甚至连邮政编码都一字不差，此刻看它们准确无误地显示在屏幕上却觉得它们……实在刺眼。

"这下该如何是好呢？两万多块钱哪，现在我哪有这么多钱呢？"老六咧着嘴。一个穷学生上哪里找两万多块钱去？我也只能是说些安慰他的话，劝他别着急，又给他提出了几种解决的办法：一是给网站的管理者发封邮件解释一下，或者干脆再注册一个虚拟用户以更高的价格把那些东西买过去。老六不放心，要我明天一早一定要陪他上网，我也只好答应了。那天晚上连觉都没睡好——梦见人家把东西给送来了……

第二天一大早就被老六叫起来，火速冲向学校机房。马上开机联网登录到拍卖站点，输入帐号密码查看个人竞买记录，一看记录，差点没把人给气死。只见物品清单上每件物品的出价和购买数量都是0，原来是在当时点出价按钮时由于没有输入信息，系统默认的出价和购买数量都是0，虚惊一场！悬在嗓门的心又回到胸膛，顿时又让人感到生活还是那样的美好。

第一次想尝试一下电子商务就遇上了这样的事情，现在回想起来还是让人感到忍俊不禁，于是忍不住把它写



出来与大家分享。^_^

读者　瞳：去年底，为了买到一张市面上很少见的DVD影碟，蹩到一处国内目前数得上的商务站点，在Refresh了页面N次后，终于进到具体的栏目里。这一看算是明白了，别说我要找的那张台版影碟了，就连正版市场占有率最高的“中录德加拉”，也是难觅踪迹。廖寥无几的几部片子被可怜巴巴地“摆”在那里，这规模连一些个人网站都比不上呀！一气之下，跑到一家专卖DVD影碟的个人站点，发现居然Item3就是被我找了近两年的片子。接下来的事就一点也不“比特”了：E-mail确认——邮政汇款——特快专递，但不管怎么讲，我如愿以偿了。

读者　善良的大灰狼：时下的中国正在流行一股电子商务风，从天上到地下，从电视到报纸，从城市到农村，从网上到网下，人人都在讨论电子商务，都在琢磨着怎么一夜暴富的神话，似乎我们已经真正进入了所谓“电子商务”的时代。

克隆兄弟很多，有特色的很少

看看现如今的电子商务网站，一样的货物，一样的竞价购买方式，一样的充满诱惑但实际毫无意义的注册会员制，一样的……毫不夸张地说，现在的中国电子商务网站除了网址不同，名称不同外，其他的通通是一样的，全都是些克隆兄弟。所谓经商之道，就是要有自己的特色，没有特色，就没有消费者能记住你，没有特色，就意味着除了广告最响的几家大网站外，其他的“电子商务”网站根本就很难获得购买群的光顾，但也因此引出了一个问题，那就是广告大战。

搞花式的多，实干的少

最近有一则报道，说现今中国的电子商务网站，风险投资金拿来用得最多的都是打广告。真正用在技术改进，货品增加，服务提高上的很少，这样做的目的就在于上市。可以说现今的很多电子商务网站与其说是在发展网上商务，倒不如说是在搞风险赌博，大家都红着眼拚命花钱，目的只有一个，提高点击率，好迅速积累起一大堆所谓的“注册用户”后跑去“拉屎打嗝”上市，迅速成为百万，甚至千万富翁，狠捞一票。这样的心态根本就是动机不纯，哪儿还有心思想着真正干些实事？

配送体系水平低劣

看看现在的电子商务网上，什么都有得卖，但实际真正有几个人会买？先不说别的，只看看电子商务网站上所能提供的配送方式，我看就没有几个人会在那上面买。住在本地的还好，可以有人送货上门或者自己去拿，而在外地的就只能靠邮寄了。老实说，邮局的效率和安全性，大家都心里有数，这样的配送方式根本就是与所谓的电子商务发展背道而驰。我从网上一点鼠标，货倒是买到了，但如果住在外地，那么不知猴年马月货才会到，还要祷告：最好路上别摔着碰着。否则拿到货后，还得重新发过去换，你就慢慢等着吧！

真正商品生产者还未介入

前不久，有一个很盛大的电子商务发展大会，但到最后来的是些什么人？真正的商品生产者一个没来，来的尽是些记者、学生和电子商务网站的营销员，这是在发展电子商务吗？根本就是在开玩笑。没有真正商品生产者的介入，电子商务网站能卖些什么？再看看真正商品生产者为什么不愿介入？宣传少、介绍不足是一个原因，但更多的是现在的电子商务网站吹大气的很多，干实事的没几个，加上上面那些存在的问题和现今传统销售渠道仍然生机勃勃，获利巨大，商品生产者不愿让新的购买方式冲了传统市场等原因，一切都明白了然了。

中国真正能上网的人？

现今虽然有报告显示中国上网人群在800—1000万之间，未来还会继续增长。但仔细看看电脑销售市场，我们就会发现，现今的电脑仍然不是大多数人能买得起的，就算买得起，真正考虑到要去上网的也不过就是一些炒股的或年轻好奇的，真正要买一台电脑来想网上购物的根本没有。再看一看最新人口普查的资料，在人口总基数下，上网的人有多少？真正能够不考虑上面那些因素的去网上购物的又有多少？

电子商务好不好？好！它可以为购买者和生产者之间迅速搭起联系的桥梁，可以降低购买和销售成本，可以改变现有的传统销售模式，带来一场新的商业革命。但我们仍然必须注意到，现今的电子商务仍然不成熟，特别是对中国市场更是如此，加上有的人片面进行炒作，过分追求暴富不正常心态的影响，中国的电子商务目前状况是否真如此乐观，令人深思。

我想，实事求是，脚踏实地才是一切商业活动成功的根本，电子商务也不例外。

下次讨论题目：

1.微软VS法官。

2.TCL进军互联网的脚步。据说TCL将为此注资5个亿，对此你有何高见？

3.你对聊天室的看法，随便谈。

以上3个问题是今后几期大众论坛的讨论重点，你可以挑选一个感兴趣的话题高谈阔论，也可以一网打尽尽吐为快（可以提高上杂志的命中率）。

敬请来“弹”——大众论坛。

读者 zjy8211：请问有哪些途径可以获得大众软件奖的纪念券？

答：有以下5个渠道：1.参加第五届大众软件奖系列活动的热心读者；2.凡向《大众软件》投稿并被采用的作者；3.凡在大众软件读者服务部购买软硬件产品的读者；4.积极参与“TOP TEN”活动的读者；5.积极参与杂志社举办的大众评刊及其它活动的读者。

其实说白了就一句话，有钱的你出了钱，有力的你尽了力，是真正关心喜欢咱《大众软件》的就行。

新疆 熊涛：各位编辑，小弟想通过《大众软件》结交一些朋友。姓名：熊涛，年龄：17岁，星座：双子，地址：新疆乌鲁木齐市友好北路32号 李万珍转熊涛，邮编：830000，征友留言：本人热爱电脑游戏、足球、漫画、音乐，期待远方的你递来一份真挚的友谊。

姓名：邱海涛，别名：小胖、大胖、胖子，属相：能看家，性别：当自强，体重：120kg，三围：胸（4尺）、腰（3尺3）、臀（4尺1），血型：天知、地知、偏偏我不知，最喜欢的人：Walker，喜欢的事：交朋友、学习，讨厌的事：给我取外号，渴望：成为大众软件众小编一员（唉，成绩不太好），地址：青岛市北区职业中专98级微机班。

答：小编相信，你们一定会结交到很多好朋友（旁边Walker连连点头）。如果你想感激小编，给我们介绍两个吧。

吉林 韩宁：我是《大众软件》的忠实读者，在这里我想对贵刊出的《大航海Ⅳ完全攻略》中的原产物进行补充。这本书中原产物少了一种，即鲨鱼幼鱼。这个原产物我的取得方法是：使用阿歌特在印度洋上与鲨鱼战斗，胜利后阿尔会说这是一条幼鲨鱼，提出是否饲养，选择饲养即可得到。为此我付出了3个船首像的代价（我哭我的高速运动啊）。希望贵刊以后出的各种书籍一定要严谨。

答：非常感谢韩宁同学提的意见！在以后的工作中，小编们会更加努力，争取把错误降到最低。

读者 hotlee：我想给你们投稿，请告诉我投稿的详细规则。

沈阳 蒋帅：《大众软件》杂志每期刊载的稿件占当月所投总稿件的百分之几？是不是学生写的好作品也可以被刊登？

答：关于投稿的问题，小编想从3个方面来说：1.我们杂志目录页的第2页右上角，有一大堆E-mail地址，只要你能稍微耐心一点点，就会看到很详细的投稿分类。即使你没有上网，也一样可以按这种分类方法投递稿件，只要信封上注明一下就可以了；2.我们对稿件的来源并无什么限制和歧视（除了一稿多投和剽窃抄袭他人作品外），但是要想获得各栏目责编的青睐，稿件必须在对口的前提下，具备全面、新鲜、独到这3个特点中的一两点，由于栏目的不同，编辑的要求也会有所侧重。当然如果你同时具备了3个特点（可能吗？），那你还担心什么？3.百分比的问题比较难回答，因为作者的投稿实在太多，无法详细统计，也许下一次小编闲的时候，心血来潮就去……（老编正好走进来：哦，你还有闲的时候？很好嘛……）

四川 hard：我是《大众软件》的忠实读者，上期看到贵刊准备出一本纪念创刊五周年的书《大众软件风云录》，听说内容很多，能介绍介绍吗？还有定价多少？我想买。

答：哦……（怎么这么性急，还没开印呢），顺便告诉你，这本书现在已经正式命名为《大众软件五周年——写在杂志边上》。你想买的话，我们当然很高兴。这本书内容包括我们大众软件社的发展史（正史和“野”史）、编辑部的故事(有趣的故事)、名人堂、晶合风云榜、后院有约(网络故事)等。当然，也有大家最喜欢的幻想小说《大众软件恩仇记》（Walker的9号枪、大内总管ken的量罡剑气、老编的金箍棒哦）。最后，这次五周年“我与大众软件”征文中非常出色的读者作品，我们也将刊载于书中（还有机会来京参加我们的五周年大典）。

还有，大家已经听说了我们五周年CD吧？那叫《水晶宝合》，也是一起出来的哦！

好了，内容就简单介绍到这里，请静待她面市的时间（八月中旬）吧。

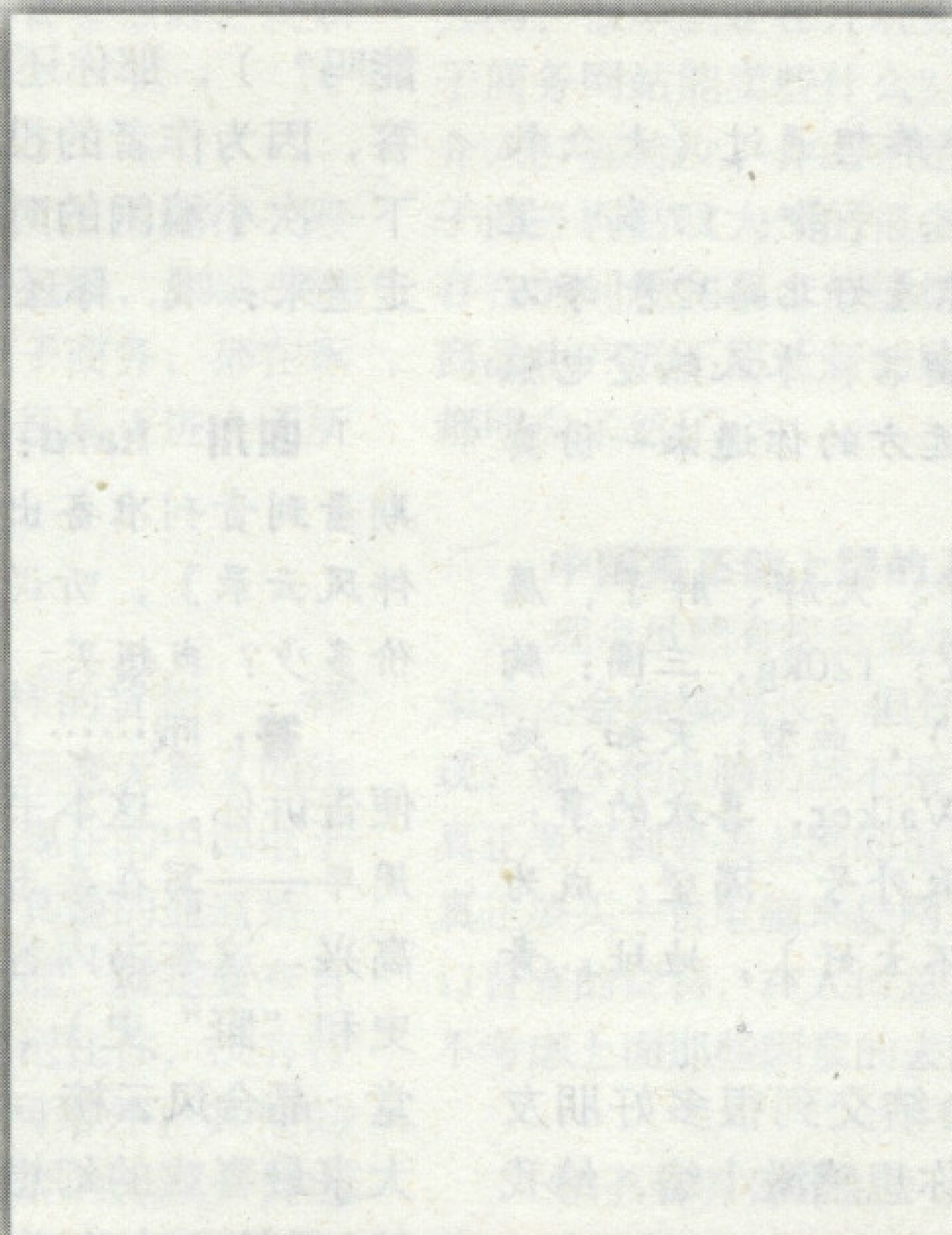
喔，还有这本书定价只有……嘿嘿，不贵，便宜。



来信问答

五年

1825天就出这么一本书？！



……

对于国内的软件业而言，
五年已经是相当久远了。
几天前，上海育碧的两位贵客来访，
在我的办公室，
我们也谈起大众软件这五年。
这两位对于老读者而言应当是比较熟悉的，
他们是大众软件最早期的知名作者，
目前大众软件的好多作者散布在业内主要几间公司，
从事着自己从学生时代就很向往的工作，
相信当他们刚提起笔写攻略或者介绍的时候，
一定没有想到自己会走入这个行业，
并见证了这个行业的成长和发展。
我对他们说，
看，这就是历史啊。
……

敬请关注下期



大众软件服务快车

本期广告索引!

“正昼为盗，日中穴坯”

——《庄子·庚桑楚》

“除了从这老怪深渊似的口里吐出来的，其他任何东西，无论走兽、船艇还是礁石，都毫无节制地落进了它那缺德的大食道里，消失在它那无底洞似的肚子里。”

——普卢塔克《伦理学》

一 引子

从99年开始，在业内“权威”人士的一片反对声中，软件销售走上了低价位之路。在当时外界看来这似乎是软件厂商穷则思变的表现，其实这条路恰恰是为软件从萧条的商店货架走向街头巷尾零售渠道而铺就的。无论是金山沸沸扬扬的“红色正版风暴”，还是新天地按部就班的“50元价格体系”，都是为软件更进一步进入大众消费视野，从而引发行业革命的努力——用一句老话讲就是“大势所趋”。

2000年2月，上海育碧和电子艺界同时发出针对《英雄无敌》系列和《FIFA》系列的反盗版声明。

2000年3月，书摊报亭开始大量出现不同版本的《最终幻想Ⅷ》、《雷神之锤Ⅲ》等热门游戏伪正版软件。

2000年4月，EA的《模拟人生》又被低价伪正版抢先一步占领市场！

2000年5月，中青旅创先的《暗黑秘石》中文语音版被人仿制并在市场上以低于正版价格108元的价位出售。

2000年6月，《真侍魂》、《剑湾传奇》（中文版）伪正版出现在市场上，伪正版的速度和规模还在不断增长……

二 疑患

什么叫“伪正版”？它们从何而来？又为什么比普通盗版更让厂商咬牙切齿？它将会对本来就很孱弱



黑洞——伪正版市场考

本刊编辑部

低价位之路虽走得谨慎，仍难免带给厂商转型期的阵痛。阵痛之后还没有尝到收获的喜悦，“它们”就闻风而来了……

2000年1月，第三波软件公司《大航海时代Ⅳ》完全攻略手册遭伪造。



收集到的部分伪正版游戏

的软件行业带来什么样的未来？下面我们就来作一番探讨。

“伪正版”顾名思义，它是区别于过去那种被不法分子用粗糙方式直接制作并通过地下渠道独立销售的盗版软件，而是一种从外观上伪装成正版软件并堂而皇之走上正版流通渠道、公开抢夺正版软件市场的盗版产品，我们称之为“伪正版”，以区别过去的盗版软件。

那么它的始作俑者是谁呢？是原来的盗版书商。他们对零售出版物领域已经轻车熟路，有着丰富的制作经验和现成的流通渠道。现在看到游戏软件进入了自己控制的领域，而且居然还有钱赚！于是大家在踊跃制作盗版书籍的同时顺手把它也给做了。

如果说过去盗版产品占市场份额的95%而正版产品只占5%的话，起码双方还是大路朝天各走一边。现在在盗版竟公然走上了正版零售渠道，来强占正版仅剩的5%的地盘！其涉及厂家之多，打击面之大，可以说囊括了所有大陆代理厂商的全

部预发售和已发售产品。它们无孔不入、来势猛、繁殖力强、危害极大。正版游戏厂商无不对它们恨之入骨。

盗版问题已存在多年，但为什么伪正版却在诞生不到一年内成为了焦点问题中的焦点呢？看看伪正版软件渗入流通渠道的方式您就明白了。正版软件从制作完成到进入流通领域要经过这样一个流程。第一步制作者要为软件成品寻找一家代理商。如果是外国软件产品进入国内，那么通常还要在国内找一家二级代理商。然后代理商通过一家合作出版社取得出版权，因为出版权是国家指定机构掌握的，任何公司没有权力发行出版物。第三步交由国家新闻出版署进行审核，审核通过后再由出版社的一级批发商向下层层推销，直至进入书报摊点等零售市场。这里涉及到著作权、发行权、出版权和销售权等诸多责权细节。但是伪正版软件跳过了前几步，它从相当于一级批发商的盗版制作者手中直接进入销售环节。



这不是母子

它对整个软件行业的负面影响是多方面的。它打击的不仅仅是正在销售的正版软件，还使许多正在引进代理过程中的产品计划胎死腹中。例如日本游戏《海之槛歌》的伪正版软件，它是由盗版分子自己汉化、自己排版作说明书。在台湾中文版正式上市前两周北京市场上已经出现了它的身影！另外伪正版的抢先出现在对待跨媒体宣传上也造成了厂商的矛盾心理——因为他们不愿为伪正版作广告。

伪正版披着伪善的外衣，危害厂商和玩家的双重利益，如不加以遏止将最终给软件市场以毁灭性打击。许多厂商现在每天都能收到不明真相的读者的来电，要他们为伪正版产品的质量问题负责。而且其实我们已经有了前车之鉴。如果你留心过音像市场，就会发现音像行业就是被伪正版搞垮的——货架上几乎所有的CD、VCD都是伪正版。而能够健康发展、推陈出新的音像公司几乎没有，整个行业差不多死掉了——许多软件厂商恰恰是看到了这一点，所以他们不甘心再眼看着同样的命运落在自己头上。

伪正版是不是真的具有以上所说的这些可怕或者说可恨的特性呢？让我们来亲自调查一下。

三 验证

杂志社此次特别拨款，计划到书籍零售市场上收集全部的伪正版游戏软件。但是当记者去实施这一计划时却很快发现“全部”这一目标变成了不可完成的任务。因为新的伪正版游戏正在以平均每周3到4款的规模不断增长壮大着它们的规模。记者从今年4月到6月截稿时为止近一个季度时间内，收集到伪正版软件32类44套，总价格近2000元——你发现了什么？同样是低成本伪劣制造，44套普通盗版软件只用440元甚至352元就可以买到，而摇身变成伪正版之后，售价竟翻了4倍利润就更为可观！从中还能看出什么呢？从下面摘录的购买清单里就可以发现了：

4月12日，保时捷之旅（中文封面）：28元

4月24日，模拟人生：28元

4月26日，霹雳小组3（中文版）：38元

5月16日，三国志Ⅴ（简体中文版）：38元、NOX：38元

5月24日，太阁立志传Ⅲ（中文版）：28元

6月1日，博德之门——剑湾传奇（简体中文版）：48元

……是严格遵循正版游戏而动，紧随潮流，处处抢先、处处击中正版游戏要害。



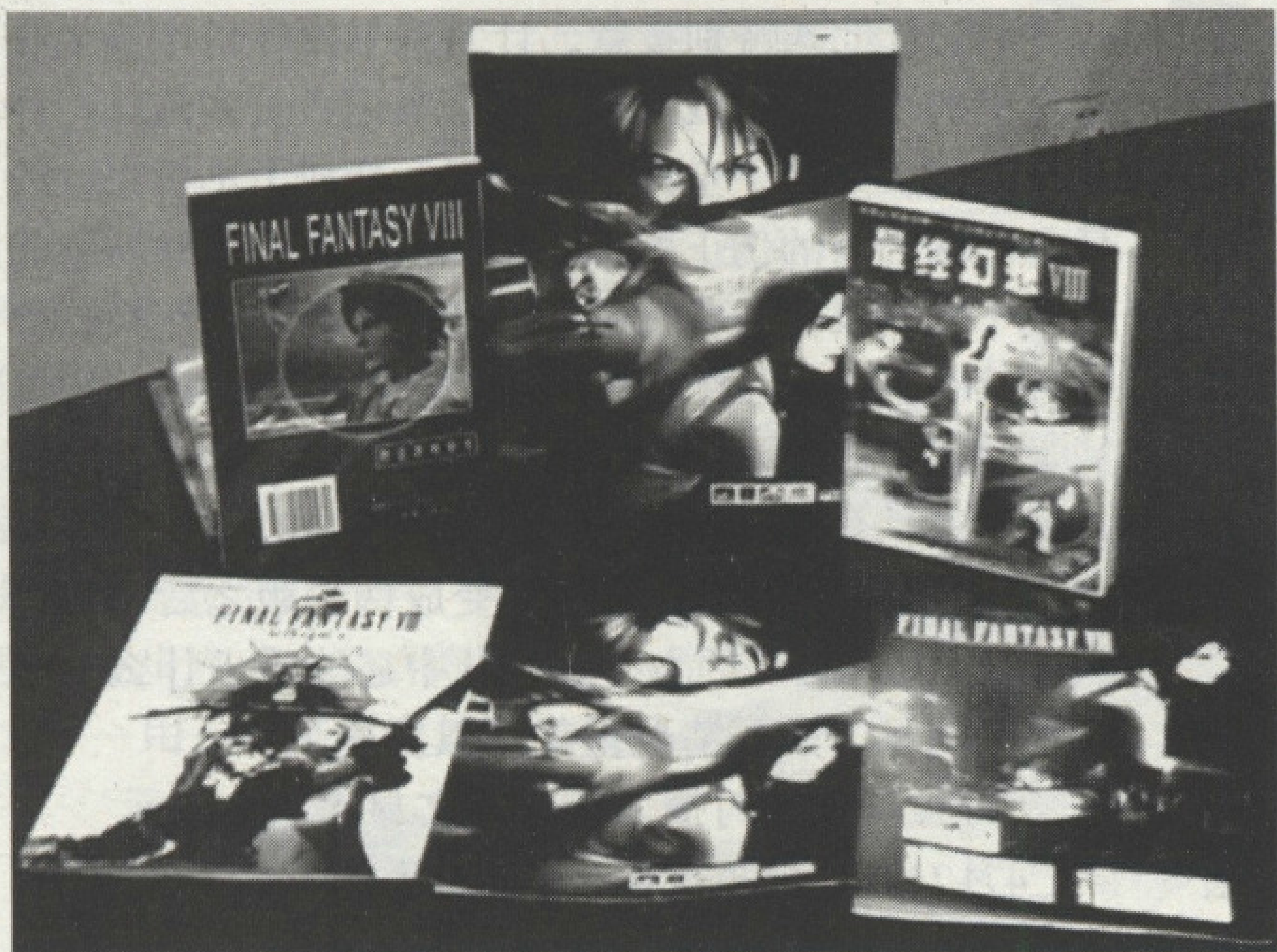
这也是假的

在比较这些伪正版产品时我们还总结出以下一些特征，也可以让大家从不同角度认识它们。

●伪正版同类最多首推《最终幻想Ⅷ》，共有5种。分别为48、68、128、148、168元。其次是《雷神之锤Ⅲ》4种、《帝国时代Ⅱ》3种。其余《模拟人生》、《极品飞车——保时捷之旅》、《魔法门之英

雄无敌Ⅲ》等皆为2种。

●制作精美首推《最终幻想Ⅷ》68元版。还有《太阁立志传》（Ⅱ、Ⅲ两代）、《横世霸业》、《三角洲特种部队Ⅱ》、《弥赛亚》、《近距离作战Ⅳ》（中文版）——盘片包装皆极精美，说明书详尽实用。《拳皇2000》更有大32开150页全彩出招说明书，可与正版媲美。



FFⅧ的几种伪正版

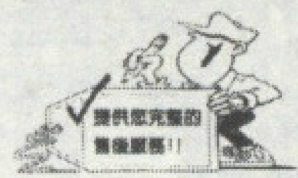
●制作最粗糙的首推《铁血联盟Ⅱ》、《三国志Ⅶ》和《暗黑秘石》，不光包装粗糙，而且根本不能正常安装。

●伪造手续最全的首推《三国志Ⅵ》（中文版）。包装内含括了简、繁体中文混杂的客户服务资料卡、光荣软件授权声明、攻略图说、游戏手册和第三波台湾总经理杜紫宸的签名祝词卡。

●买产品更买服务●

合法软件用户之专属权益

●自购买日期起一个月内劣品维修服务
●提供最新产品与研讨会信息
●辅助性产品采购咨询服务
●针对特殊需要，推荐各原厂服务性质采购方案



第三波咨询股份有限公司

Acer

欢迎加入第三波园地
一起来改写历史

游戏成功、快乐！

●最可笑的说明书首推《无人岛》，在它的最后一页“答疑”上说：“当您检查过上述项目后，游戏依然无法正常运行，请与本公司联络。”

●封面制作最“周全”的首推标明“河北电子音像出版社出版、华辉互动多媒体有限公司版权代理”的产品，它占据了伪正版软件市场的2成——它们所有产品上伪造的ISBN批号都是一样的，非常好认。这种标明出版社和代理商的伪正版软件非常有代表性。后经记者调查，了解到“河北电子音像出版社”早已更名为“方圆电子出版社”。该社表示这些伪正版产品和他们没有任何关系。类似的情况还有冒充“西藏音像出版社”的伪正版系列软件。

自己做汉化的伪正版游戏毕竟是少而又少。在说明书方面，除去一些欧美动作游戏是靠自己翻译，主要的伪造方式还是通过盗用影印台湾正版游戏现成的说明书。只有很少一部分伪正版是在正版软件正式于大陆上市后伪造生产并以其价格的绝对优势挤垮正版。

这还仅仅是北京地区的情况，外地还有读者反映在书报刊零售摊点以220元购得包装精美的游戏《红楼梦》、《金瓶梅》，反复向编辑部询问是否正版。

以上内容相信可以对伪正版的种种特性作一个诠释吧。

在对伪正版软件进行研究的过程中，我们还发现了一种介于正版软件和伪正版软件之间的“不合理出版物”。它们不仅是偷梁换柱、误导玩家，并暴露出软件市场的一些漏洞。他们往往是不法分子利用手中的合法出版社ISBN电子出版物号码，制作违法产品。比如标明“电子工业出版社”的一部DVD包装双盘产品，封面正规名称《纵横四海》几个字非常之小，而后面一个“赠”字非常了得，它引出了“格斗圣者”几个庞然大字。“双CD，完整游戏，完整出招表——《侍魂系列》、《恶狼传说系列》、《拳皇系列》、《街霸系列》……”如果大家注意过本刊前两期的广告，前两个系列应该是中青旅创先软件代理的产品，如果你注意过杂志上两期的彩版广告，应该明白。而后两个系列记者测试为NEOGEO模拟器。严格来说拷贝出售模拟器ROM也是不合法的。但是这里隐含着的最大问题还不是这个，而是ISBN电子出版物号码。据记者深入了解，制作这款产品的是在清华大学读MBA的一对夫妇。整个产品是他俩一手策划一手制作的。那么符合什么条件的人和单位才能从出版社得到合法的ISBN电子出版物号？所有厂商和书商都对这个问题讳莫如深。我们国家一直对出版物保持着严格的控制，即使在WTO谈判上也没有对这个问题作出让步，因为它直接影响到人的思想和精神。但是目前我国的出版社还不具备做电子出版物的能力，所以电子出版物通常以合作出版模式出现。这样难免带来这样那样的问题。



拥有同样问题的还有天津一家出版社的《热点游戏龙》系列，目前它已经出到了第四部。其合集封面标明“拳皇VS.街霸”，并将KOF99的标识修改为KOF2000。而在光盘中，你会发现以上两条都属于欺骗广告。

四 说法

那么管理机构又对伪正版构成了什么样的制约呢？



一些业内人士表示，出版局某些审读人员自己也分不清正版盗版，书商本来归工商人员管，但是现在没有相应法规，出版局批评书商跨行经营，但是又拿不出可以依照的法规。但是伪正版游离于这一体制之外，所以反而更自由。

当一款正版软件被允许发行后，发行公司首先联系几个总包销商，预定发售套数，然后再由包销商向二级市场、零售商层层发配。而伪正版是由一些不法分子或由书商自行制作（制作生产集中在广州和南京两地），然后再走如上的发行途径。在这一过程中伪正版的利润在哪里呢？

首先是制作，只要从国外买一张游戏，几个人做做汉化、编一本说明书就可以了，而正式代理公司要先为代理游戏付给制作公司代理费和收益提成，然后由专职部门的专职人员花费一到数月的时间来做汉化和包装工作，这笔消耗不可量化。然后是版权金，每一张正版盘还要额外负担占零售价的10%-20%的费用，伪正版则全免。印盘压盘的费用正版软件又是伪正版的2倍。而从厂商、一级批发商一直到零售市场上，每个层次伪正版给的折扣率都要高出正版软件1倍还多。然后由于以上种种原因，正版软件的批发价格势又必要高于伪正版！然而灾难还没有结束。接下来是时间问题。伪正版不存在审批时间这个概念——只要它想，就总会比正版软件上市快——而时间就是金钱。这是条不破的真理。

这样看来，从盗版者开始，书商、零售者一直到玩家，全部能从伪正版中得到自己的私利，正所谓“匠人成棺，不憎人死。利之所在，忘其丑也！”——它不拖垮正版软件谁来拖垮？

况且我们的电脑玩家本来就是盗版喂大的——没有说明书、回函卡？不在乎！土耳其文看不懂？没关系！多少年不就这么过来了？有多少玩家由此成为编程高手？又有多少玩家由此走上了学习第二外语的路？除非盗版光盘本身质量有问题，实际原文版本比我们汉化过的版本更好用，它们不存在汉化之后作品莫名其妙的语病、BUG和删节。很多玩家并不知道有多少限制级的游戏经过我们汉化部门的妙手剪裁，变成为老幼同乐健康向上的娱乐榜样——这是题外话了。

正版软件市场如果不照书商们所说的是“已经死了”，也可以说是苟延残喘。在北京地区，一款叫得上名字的正版游戏销售量超不过3000套，多少正版游戏被7、800套地从书摊开始层层退回到厂商的仓库？而象那些热门的伪正版大作——《最终幻想Ⅷ》《帝国时代Ⅱ》和《雷神之锤Ⅲ》被多少人伪了又伪、造了再造？被多少书商用麻袋扛走？又被多少玩家苦苦抢购？

在调查伪正版时还暴露了软件零售市场的许多其他问题。

其中一条就是发行商取得OEM版权，将其卖给多家代理商，我这里正版50元还没有卖掉，你那个正版30块钱又上市了！所以我们在这里也要给代理商提个醒：以后和厂商签协议时千万记得把好OEM的时间限制关！……所有这些混乱，致使市场扑朔迷离，乱中有乱——你想，正版游戏都“两个价格三种包装”地上市，何谈明辨伪正版？又何谈规范市场？

五 曝光

那么伪正版是如何在出版物市场上流通的呢？

零售市场非常灵活，盗版商不将产品放在批发市场里，而是通过散发传单的方式，约定一个特殊交货地点——这样书报摊点的零售商取货之后这个地点立即“不复存在”。正版专



这像盗版的风格吗？

卖店每天只取一次货，而书报摊却能得到批发市场专人随时送货上门的服务，所以同样的产品他们往往能比正版专卖店更早得到——如果你留心观察，一个书摊早上和晚上的货是不同的！由于交易关系之复杂和交易方式之灵活，零售商往往不是从一个批发商手里取货，造成伪正版从多个渠道进入直接面向大众的书报摊点。而且这些零售摊主往往也不知道自己卖的到底是不是伪正版产品。甚至某些邮局的书刊零售点也



北京最大的一家图书批发交易市场

开始出现了这种伪正版产品。

记者数次走访了北京图书批发交易市场。这是国内最大的一家书籍批发市场之一。市场分为3层，300多家店铺，每家铺位占地20平米。这样一个庞大的市场，云集了五花八门的杂志社和它们的一级经销商。大到外地书商，小到个体摊点，都可以从这里批货。然而伪正版软件的踪迹却在这里很隐蔽。

记者在一家店铺中见到一位取货的零售小贩。

小贩：“你们这里最近的游戏软件很少啊！”

批发商：“我们都是卖的正版。”

“我想批5盒《XXXX》（编者按：未在国内上市的某款产品）。”小贩随口说。

批发商：“有啊，你等等。”然后吩咐店员出去提货。记者看见他进了另一家店铺，很快将小贩需要的伪正版光盘带了回来。

记者问批发商：“这游戏零卖么？”

批发商：“零卖啊！”

“这种好象很少在摊位上见到。”

“有啊……”

“最近是不是又有人来检查了？”

店主非常疑惑地打量着记者，没有回答。

后来记者得到消息，根本没有人去查，所有的买卖都是非常安全的。这个琳琅满目的书香世界，同时也是伪正版书籍和软件的乐园。

六 暗访

那么玩家对待伪正版软件又是一个什么态度？他们又有没有足够的“免疫力”呢？

记者最近在街头巷尾暗访了一些玩家。下面是具有代表性的采访记录。

记者问一个学生模样的顾客：“你平时喜欢什么类型的游戏？”

“什么都行。《心跳回忆》，RPG的，即时战略，都喜欢。”

记者举着包装极其精美的68元伪正版FF8问，“你看这个怎么样？”

他以为记者是要推销，忙说：“我已经买过了，盗版的。”

“那你看这个是正版还是盗版？”

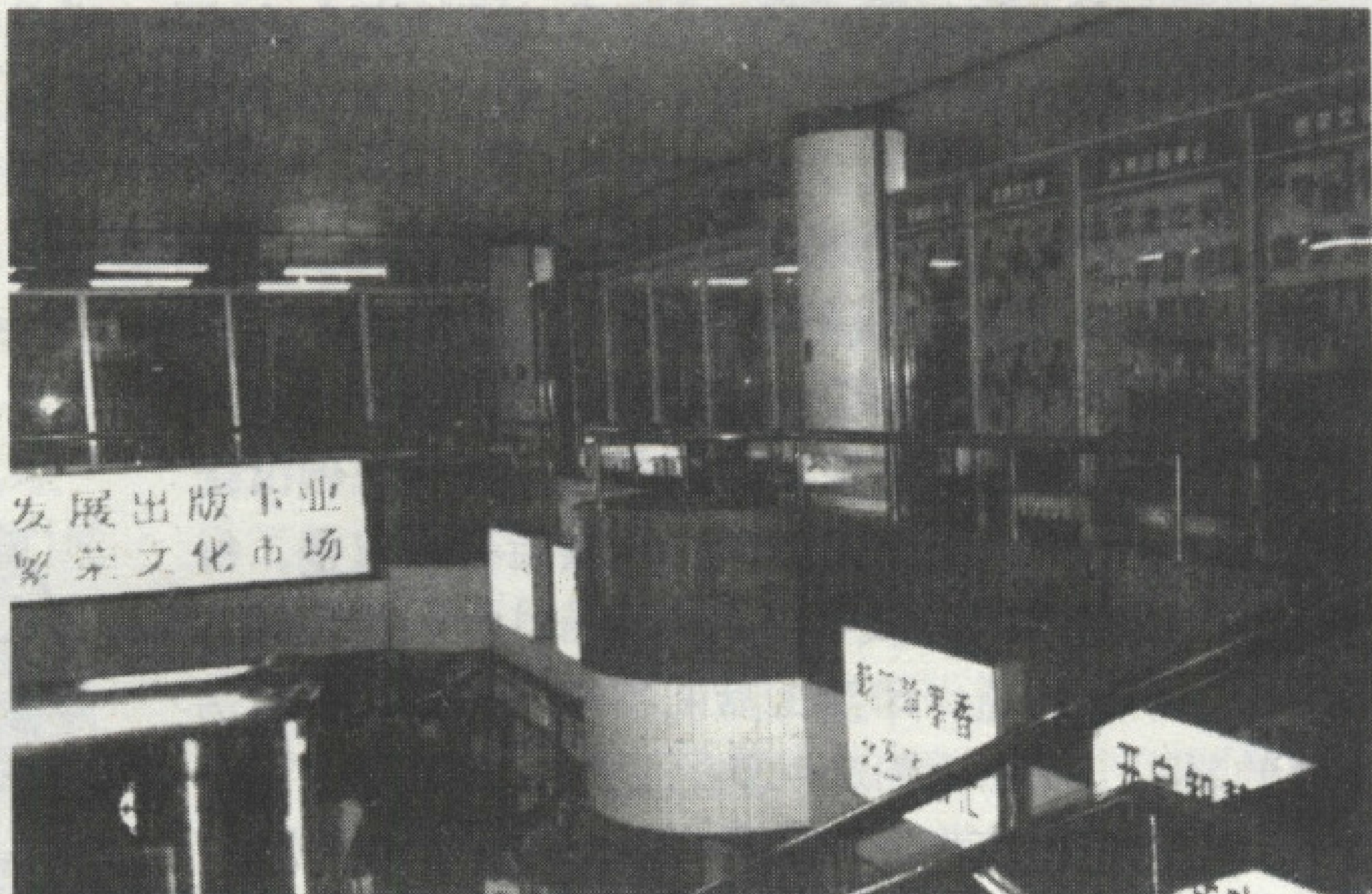
他拿着盒子反复看了看，又拿出里面的说明书看了看，“正版的吧。”记者注意到他根本没有从条码、批号、售后卡等专业角度辨别真伪的习惯——后面采访的绝大多数玩家也是如此，没有这个概念。

记者又拿出克隆最完美的伪正版《横世霸业》问他：“这个呢？”回答也是正版。记者又拿出正版《横世霸业》，“那这两个哪个是正版？”他愣住了，然后指着伪正版的说：“这个。”当我告诉他选择错误时他很诧异。

“平时你怎么区分正版软件和盗版软件？”

“盗版的没有盒子，只有一张纸皮包着。正版都是有DVD盒子的。”

结果出人意料，记者在不同地点不同场合下采访的近30名玩家里，只有不到5位成年玩家曾经意识到



图书市场内部：交易就在这里进行

自己在书摊上买的有可能是伪正版软件——但是仍然缺乏确切辨别真伪的能力，其他的玩家则完全没有这

种意识。其中一位20岁模样的玩家对记者说：“要想分出真假你就常看（游戏）杂志。凡是杂志上刚一介绍书摊上就有卖的那一般都是假的。正版的贵，而且出得慢，您想玩正版的等明年吧！”

“那你买正版软件什么？”记者问他。他表情古怪地笑了笑：“您买么？”

明白人，明知故犯，糊涂人，无知也犯。由此得出结论：这就是我们玩家目前对待非法出版物的认知水平。但是这里需要指出的是，一个人的全部思想意识都是和他的社会经济状态密不可分的。群体意识素质的改变还有赖于社会自身的进步。

七 明查

现实不容乐观，那么我们就有必要教会我们的玩家如何辨明真伪，如何给大家一双火眼金睛，看穿伪正版的画皮。“解铃还需系铃人”，为此本刊记者走访了目前国内主要的游戏代理和出品公司，让他们给个说法吧。



还是“伪”的！

●奥美电子产品标识：该公司从来不采用DVD盒包装产品，而采用传统硬纸盒包装，并根据产品规模和知名度而有大32开和小32开两种规格。包装盒内带有用户回函卡。外包装带有出版社名、合同登记号、ISBN、新出音管号。

●新天地产品标识：除去以上必备的各种合法登记号，该公司产品是最好辨认的——新天地现在统一采用“DVD晶彩包装”。这是一种全透明精致DVD包装盒，薄而有质感，很容易与伪正版的塑料包装区分。

●第三波产品标识：第三波是严格遵循经典硬纸盒大包装的厂商。而且凡是涉及到其代理的日本光荣的游戏产品，很少有低于280元的。寄回它的回函卡的正版用户可以定期收到他们的内部产品杂志。

●育碧产品标识：育碧的产品包装是标准的塑封DVD盒，看起来很容易和伪正版产品相混淆，而实际上该公司产品的外包装风格非常统一，封面上沿皆标有UBI SOFT标准注册字样和“育碧软件 荣誉出品”字样。另一个细节是在打开包装盒后，在盒盖内封上也刻有“UBI SOFT”商标。

●晶合顺达产品标识：除去出版社名、合同登记号、ISBN、新出音管号等，包装上还带有标明“晶合、POPSOFT”字样的不干贴。

●中青旅创先产品标识：盘片在国外压制，上面没有“创先”字样。外包装带有防伪标志、著作权号、ISBN、新出音管号。

●电子艺界（EA）产品标识：EA作为国外公司，与国内公司的产品出版渠道不同，它属于外企，所以在产品的标识上与其他厂商有些不同，比较特殊。它不通过合作出版社取得书号，而是通过进出口代理商向新闻出版署申报。所以在产品外包装上没有ISBN的条形码。取而代之的是中国图书进出口总公司激光仿伪标签。它的光盘压制和印制都是在国外制作的。包装内有用户注册卡和完整用户手册（而非攻略）。

其实伪正版从外包装印制上还是可以分辨的。例如正版软件极少有随产品附带攻略的。另外盗版书商基于生产成本、个人素质和印制工具等多种限制，使得伪正版产品相较于正版软件要粗糙很多。正版软件的包装都是由专门的美工师排版，并由专业印厂统一印刷，工艺上还是胜伪正版一筹的。

但是具备了区分正伪的能力是不是就够了呢？回答是否定的，我们更需要玩家坚决反盗版的意识。这正如一家厂商代表所说的：“在公，我们讨厌盗版；可是在私，我们也理解在中国市场中盗版有其生存的价值，因为从某些方面它施惠于大众。可对于‘伪正版’，它不仅危害到我们发行商的利益，更欺骗了广大玩家们一颗颗赤诚的心。所以，希望所有的人都能和我们一起振臂疾呼：伪正版，你不入地狱，谁入地狱！”



在采访过程中，厂商代表还纷纷呼吁，希望国家加大对伪正版软件的打击力度，尽早建



立健全法规，只有这样，才能真正形成一股反盗版的浪潮。

八 出击

截稿前夕，本刊记者从中新社获悉中国近期将发动一个强力打击盗版的攻势。这一大规模、高强度的攻势被命名为“打盗版——中国2000大行动”。“扫黄”、“打非”工作小组办公室表示，这是自中国的“扫黄”、“打非”工作开展十一年来，第一次开展以打击盗版为专门主题的行动。这是为了向国际国内宣传中国政府实施“科教兴国”战略、保护知识产权、打击盗版的立场、有效措施、重大成果和后续工作。

它将分为几个部分进行。在云南和广东两省，将有大批的走私盗版光盘被公开销毁，届时，将有美国大使馆及驻昆明、广州有关国家领事馆总领事、美国电影协会、国际唱片业协会、商业软件联盟和国际知识产权保护联盟的代表将被邀亲历现场。而后，一个大规模的高层会议将在广州举行。会上，来自全国各地和中央、国家机关相关部门、相关组织、著名出版社及音像制作公司的代表和全国出版物市场特约督察员，将接受新一阶段的“扫黄”、“打非”部署，研讨如何有效打击盗版行为和进一步加强部门协作和地区联防措施。另外，出版物市场也将被高密度地清查，一些盗版走私团伙将被查处。

就目前零售市场伪正版软件日见猖獗的现状，以及如何将打击伪正版与当前形势相结合的问题，本刊记者访问了国家新闻出版总署“扫黄”、“打非”工作小组办公室负责人。

记者问：“目前书籍批发市场出现一种伪正版软件，它由过去的盗版书商一手操纵、以次充好，并且在走正版软件销售渠道。结合这次“打盗版”行动，您能谈谈咱们‘扫黄打非办’对此有什么举措和看法么？”

“当然在打击之列！”负责人的回答简短有力，“这也是我们近期的主题行动的重要组成部分。”

问：“那么我们的主要措施有哪些呢？”

答：“一是进行识别伪正版的职业培训，二是发现问题积极举报。”

问：“培训的对象是哪些人呢？”

答：“主要是工商人员和出版物市场的管理人员，尤其是后者，他们是监督出版物市场的主要力量。”

问：“第二条怎么解释？”

答：“是指相关厂商及受害人发现问题及时积极地向有关部门举报。”

负责人还告诉记者，依据《中华人民共和国消费者权益保护法》第七章第四十九条规定，购买伪正版软件的受害消费者还可以向出售非法盗版产品的经销商退货，并依据法律提出双倍索赔要求；或联系当地消费者协会对其进行举报。

由此可见，打击伪正版不只是国家政府、软件厂商的任务，而更是落实到我们每一个软件用户身上的义务，更应是渗透在每个公民头脑中的一种意识。

最近听说沙漠离北京城的距离已不到50公里——



新片大片应有尽有

一些最可怕的危害往往是在不知不觉中向你逼近的，当它的损害已经被你看到，那就太迟了。如果伪正版有一天挤垮了正版软件行业，那受最大损害的又是谁呢？

栏目编辑：生铁 Post-boy@popsoft.com.cn

6月 失眠的饼

本刊编辑部

"6月，我是一张失眠的饼，等着那'暗黑'的大嘴，来将我吞食。"



6月真是值得期待的，因为跳票的终于不再跳了。那天在软件店里遇到一个小哥们儿，说他对《暗黑破坏神Ⅱ》再也不抱希望了。为什么呢？他告诉笔者，早在1999年初他就听说《暗黑Ⅱ》要上市。为了迎接它的到来，他凑了所有的钱从别人手里买了块二手VOODOO卡，可是到99年底，那块VOODOO已经转手给别人了，《暗黑Ⅱ》仍然在遥远的美利坚轻盈地跳啊跳啊……现在好了，我奉告那个小哥们儿——这次它是真的来了！

来看看今天的新闻吧，但愿你不会失望。

●鉴于业务规模的扩大和队伍的不断壮大，奥美北京办事处近日迁入新居。笔者走访了奥美电子北京办事处。该处市场部经理陈栋接受了本刊采访。当笔者提及奥美为什么不把工作重心向北京地区转移这一许多朋友感兴趣的问题时，陈先生说，公司创建于武汉，当时的注册、资金乃至物业都在武汉，所以就此沿袭下来。而且武汉市地方政府对当地地方产业非常扶持，没有繁杂的手续和限制，而一路绿灯正是一家精力旺盛的公司所需要的。由于北京地区的文化地理优势，奥美宣传、销售等很大一部分工作重点已经逐渐转移到北京。目前除去武汉、北京外，奥美还在上海地区设立了办事处。《暗黑破坏神》、《星际争霸》和《半条命》等经典系列至今仍为奥美公司赚取利润。《暗黑破坏神Ⅱ》将在6月底7月初登陆中国。

●ZDnet最近想在大陆地区开设电脑专栏电视节目，初步定在有线电视网铺开。其中涉及到游戏部分的有5分钟。目前各大电视台的编导都对游戏类栏目的收视率表示一定乐观，但是电视台领导对游戏这一敏感事物还抱有观望态度，这也是在大陆地区目前仍没有一个权威的电视游戏报导节目的主要原因。而且各大游戏厂商对这种跨行业的合作积极性也不大。在电视上花费人力物力把产品广告打了出去，结果还是盗版商得利。

●上海依星代理的《人偶情缘》已经面世一些时候了，在培养类游戏中这是非常独特的一款，把



一个没有感情的机器偶人培养成一个多情的女孩……需要象升级你的电脑那样为它更换零件，假日还要陪它逛街、聊天，还要防止它干傻事……日式游戏的拥趸者试试看吧……

●奥美代理的动作解谜游戏《弥塞亚》（MESSIAH）目前正在紧张的测试过程中，预计不久面市。你将扮演小天使BOB拯救地球，BOB可以附体在你所看见的任何NPC人物中！想想这种体验吧——



—你附体在日本鬼子身上端炮楼，再变成女特务杀汉奸……是种什么感觉？

●雪花金蟹、罗汉素斋、胭脂米饭、佛跳

墙……这些菜名你听说过么？10个系列50种名菜、500种欢快活泼的卡通形象、超低配置486、1兆硬盘、新一代饭堂模拟经营游戏《中华客栈》、25元简体中文完全光盘版、新天地6月初推出！



●杭州晶天软件公司将在7月底8月初发行厦门新狮瑞公司制作的三维RPG游戏《敦煌》，6月24、25日会在全国10余个主要城市展开试玩版的赠送活动。据说故事和楼兰公主（女尸？）有关。新狮瑞公司由17人组成，号称20%美女、20%星际菜鸟、30%自大狂和50%暴力倾向者。整个开发过程（不包括前期策划）从去年12月起，历时半年。游戏男主角“赵平沙”一名取自“屁股向后平沙落雁式”。



最近，一些新兴的独立游戏制作小组如雨后春笋般诞生在祖国的大江南北。上期中国游戏报导我们曾提到过育碧代理“联盟”工作室产品的消息。下面就来看看我们对这个来自四川的工作室的专访吧！

1、工作室的成员，成立背景和过程。

我们联盟工作室是在1998年10月成立的，那时候，应该是国产游戏处在比较低谷的时期，但工作室还是成立了。原因只有一条：热爱游戏。也只因为这一点，才使大家在艰苦的条件下完成了第一款游戏——《魔神英雄》。不过对于游戏组成员来讲，这并不是“第一次”。除了美工蒋胜以外，其他各位同仁都有多年游戏开发经验。有的成员甚至在8位机、16位机上有过产品，并参与过《侠义豪情传》、《剑侠情缘》、《地雷战》和《决战朝鲜》等游戏的关键制作。游戏音乐是由是原峨嵋电影制片厂乐团的首席指挥唐清石制作的。

2、为什么会想到做《封神榜》这样一个游戏？是完全独立开发的么？

基于目前游戏类型的饱和状态，很难靠特殊创意获得玩家认同，于是我们想到了《魔法门之英雄无敌》系列，它有一个非常独特游戏模式，既具备了策略游戏的各种优点，又给玩家一个非常大的想象、发挥空间，其可玩度不亚于许多即时游戏。另一方面与之类似的游戏少之又少——这就为我们提供了一个很好的机遇。

魔法门系列有着自己一套完整的世界观，要做



一个类似的游戏，必须要有一个近似的世界观，而且最好是东方体系的，否则就变得不伦不类。于是我们想到了《封神榜》的题材，把它安插在游戏框架中是比较适宜的。首先，它的神话色彩正好和《魔法门》中的魔法世界相呼应，小说中有许多千奇百怪的神仙妖魔，变化多端的法术妖术，而文王、纣王又正好可代表游戏中的正方反方两大阵营。而且这个题材在中国家喻户晓，对玩家亦具有不小的吸引力，《魔神英雄》策划案正是基于此产生的。

3、在游戏制作过程中，遇到什么困难？

困难首先是小组的成员都只做过256色的游戏，做高彩色游戏还是第一次，大家都没有经验，好在这些问题很快解决了。最困难是在后期的AI方面，《英雄无敌》的AI是做得非常好的，而我们的游戏肯定不能比它差，所以只好在AI上狠下功夫，反复测试，有些关修改的次数甚至有10次之多。

4、为什么会联系上育碧公司？

这是一个偶然的机会。最初并未把育碧公司作为可合作的对象，因为它从未代理过国产游戏。我们信心不是很足。当然，最终能和育碧公司合作，我们也是做了多方面的考虑，首先，《魔神英雄》是小组的第一个独立制作的产品，凝结小组成员一年多的心血。如果最后因发行方面的原因而失败，就实在太可惜了，而育碧公司正好是国内发行能力最强的公司，对产品的质量有非常严格的要求，这对我们制作小组来说会起到一种鞭策作用，对于我们以后的制作会有很多积极的影响。

5、其他制作过程中的内幕。

游戏的测试是很烦琐、辛苦的事，而《魔神英雄》因为AI的原因，修改的情况又特别多。如此下来，再喜欢玩游戏的人，也会感到很烦。游戏中最著名的两个秘技——“我爱你！”和“我恨你！”就体现了制作后期制作人员的这种心态。

国内出版游戏预发售榜

产品名	发售公司
6月	
《幻想西游记》	金智塔
《笑傲江湖》	创先软件
《割喉岛》	第三波
《国王秘史Ⅷ》	第三波
《自由空间Ⅱ》	第三波
《圣剑大陆》	第三波
《咕噜一族》	第三波
《神偷》黄金版	第三波
《阎王令》	第三波
《梦幻咖啡屋》	第三波
《圣殿诗篇》	第三波
《三国志Ⅶ》	第三波
《太阁立志传Ⅲ》	第三波
《魔鬼英豪》	第三波
《王国兴亡录》	第三波
《横扫千军之王国风云》完全中文版	育碧 UBI SOFT
《封神榜之英雄无敌》	育碧 UBI SOFT
《梦幻模拟战Ⅰ&Ⅱ》	依星软件
《仕魂》	沸点科技
《永远的伊苏》	晶合顺达
《救世传说》（NOX）	电子艺界 EA
《泰伯利亚之日之烈焰风暴》（C&CⅡFIRESTORM）	电子艺界 EA
《英超足球》（T F.A. Premier League Stars）	电子艺界 EA
《极品飞车——保时捷之旅》	电子艺界 EA
《谜之宠物》	猛犸
《暗黑破坏神Ⅱ》（DIABLOⅡ）	奥美电子
《乐高——开天辟地》（LEGO CREATOR）	奥美电子
《乐高——棋国风云》（LEGO CHESS）	奥美电子
《乐高——大赛车》	奥美电子
《银河帝国Ⅱ——联盟》（IMPERIUM GALACTICAⅡ）	奥美电子
《弥赛亚》	奥美电子
《剑侠情缘Ⅱ》	西山居
《中华客栈》	新天地
7月	
《狩魔猎人Ⅲ——血咒疑云》（GABRIEL KNIGHT 3）	育碧 UBI SOFT
《洛克人DASH》	育碧 UBI SOFT
《拿破仑1813战史》（NAPOLEON 1813）	育碧 UBI SOFT
《将军》（SHOGUN TOTAL WAR）	电子艺界 EA
《最终幻想Ⅷ》	电子艺界 EA
《一级方程式赛车》（F1 20000）	电子艺界 EA
《KA-52 鳄鱼飞行中队》	奥美电子
《神偷Ⅱ》（THIEFⅡ）	奥美电子
《三国志Ⅵ》	第三波
《RPG12合集》	第三波
《重返克朗多》	第三波
《足球经理》	第三波
《妖太郎》	第三波
《大刀》	第三波
《F1赛车》	第三波
《巫师之怒Ⅱ》	第三波
《大刀》	雷神世纪
《奇迹时代中文版》（AGE OF WONDERS）	新天地
《欢乐甲壳虫》（Beetle Crazy Cup）	新天地
8月	
《恐龙危机》	育碧 UBI SOFT
《生化危机Ⅲ》	育碧 UBI SOFT
《近距离作战Ⅳ》（CLOSE COMBAT 4）	育碧 UBI SOFT
《地球2150》（EARTH 2150）	育碧 UBI SOFT
《天赋神权》	育碧 UBI SOFT
《商业大亨》	育碧 UBI SOFT
《华尔街大亨》	育碧 UBI SOFT
《敦煌》	杭州晶天
《神兵玄奇》	第三波
《伊卡斯特外传》	第三波
《艾萨克外传》	第三波
《深海钓鱼》	第三波
《GP500》	第三波
《傲世三国》	目标软件
《虚拟人生Ⅱ》（Virtual LifeⅡ）	新天地
《异域惊魂曲（中文版）》（Planescape:Tormen）	新天地



《神偷》（Thief）开发小组即将倒闭

记者日前了解到一则惊人的消息——《神偷》（Thief）系列和《无限飞行》（Flight Unlimited）系列的开发者Looking Glass工作室即将关闭，未来的一些开发项目，包括《神偷Ⅱ黄金版》和《神偷Ⅲ》，都将被取消。

据Looking Glass工作室内部一位不愿公开身份的人透露，尽管《神偷Ⅱ》取得了相当不错的业绩，但工作室依然面临着财政上的窘境。这位知情者是在参加完公司的会议之后向记者透露的这一消息，他说："Looking Glass工作室将不复存在。我们已经结束。公司的每个人明天都将出去寻找新的工作。"Eidos互动公司原本可以成为Looking Glass工作室的高级合作伙伴，但由于其自身也遇到了一系列财务问题，使得双方的谈判不得不搁浅下来。Eidos互动公司此前并未对Looking Glass工作室的近况发表任何看法。

最新动态："蓝色新闻"刚刚收到前Looking Glass工作室设计师的一封信件，证实了上述消息，Eidos公司拒绝对此发表任何意见。另据，简氏公司的《空军中队》（Attack Squadron）可能会继续开发，也就是说，Looking Glass工作室还可能维持3个月的时间。

PC版《时间机器新冒险》（The New Adventures of the Time Machine）8月上市

DreamCatcher公司日前宣布，《时间机器新冒险》（The New Adventures of the Time Machine）的PC版本将于2000年8月在北美地区正式上市，游戏的Mac版本则定于秋季上市。

《时间机器新冒险》根据H.G.韦尔斯的同名畅销科幻小说改编而成，游戏的主角是韦尔斯本人。韦尔斯被时间机器传送至800 000年的一个异形世界之中，在这里，魔法控制了整个社会的秩序。当他到达这片未知的大陆时，发现时间机器神秘地消失了，玩家必须帮助韦尔斯在这个黑暗而孤独的年代中闯荡，寻找返回家园的途径。

《阴影之祸》（Shadowbane）登陆欧洲

Swing! Entert@inment Media AG公司日前宣布同Wolfpack工作室签订合作协议，由Swing!公司负责网络角色扮演游戏《阴影之祸》（Shadowbane）的欧洲地区发行工作。根据协议规定，Swing!公司将拥有《阴影之祸》欧洲地区的独家经营权和销售权，这部大型网络游戏的北美地区的出版权由Gathering of Developers公司负责，北美地区经营权则由Wolfpack公司自己负责。

《阴影之祸》与传统意义上的大型网络游戏略有不同，更侧重于战斗和力量，角色拥有的力量越大，其技术级别就越高，在这部游戏中角色的最高级别可达100级。《阴影之祸》采用Wolfpack公司自行开发的Alpha Arcane 3D引擎，营造出一个生动逼真的3D世界，玩家可以在场景中360度自由旋转视角，可以根据自己的机器配置调整游戏的多边形数量。另外，该游戏还为爱好和平的玩家创建了一片没有杀戮的净土。

Swing! Entert@inment Media AG公司是一家德国游戏出版商，他们出版的游戏包括PC平台、任天堂Gameboy Color平台、索尼PS平台、世嘉DC平台和即将面市的PS2平台以及各种互联网游戏。

《星舰军团》（Starship Troopers）开发细节

2268年，一颗陨星在Terran星球上坠毁。面对这场突如其来的事故，Terran立即宣布进入紧急状态，联邦智囊团在分析后发现，这颗陨星来自一种蜘蛛异形的故乡——Klendathu，这种异形生物在宇宙各星球上大量繁衍，如今，它们又把目光瞄准了Terran星球。Terran不得不对其宣战，为赢得这场战争的胜利，Terran的精英部队——"机动步兵"（Mobile Infantry）急需征召一批擅长地面战争的专家，以保卫自己的家园。玩家将率领这支由各专家组成的特殊军团执行任务，这些专家包括潜入能手、策反专家和战争工程师等等。

《星舰军团》（Starship Troopers）的出版商为Hasbro互动公司，这部团队即时策略游戏根据同名电影改编而成，定于今年8月正式上市。Hasbro互动公司日前向世人公布了该游戏的开发细节和截图，据称，游戏中共有15种不同的蜘蛛异形，玩家必须充分了解并熟练使用各专家的特殊技能才能顺利地完

成任务，另外，该游戏还可支持局域网和互联网功能。

《战区网络版》(Warzone Online)宣布开发

Paradox娱乐公司日前宣布开发一款网络即时策略游戏——《变异历代史：战区网络版》(Mutant Chronicles：Warzone Online)，该游戏根据一款名为《战区》的桌面迷你游戏和“变异历代史”的背景内容改编而成，提供有PC和次世代两种版本。

《变异历代史：战区网络版》的故事背景设定于未来年代，人类为寻找更美好的家园，放弃地球迁居至其它行星之上。然而本性难移，为争夺殖民星球上的珍贵资源，好战的军事集团继续着战争的噩梦。

在《战区网络版》中，玩家将率领一支由各种不同的战斗单位组成的军团，其中每种战斗单位都有各自的点数，玩家的目标是在进入战斗之前使己方军团的点数达到最大，也就是说，玩家必须根据不同的环境对手中的战斗单位进行不同的组合，以产生最大的战斗力。因此，在《战区网络版》中，选择正确的部队组合与战斗本身一样重要，例如，室内战争需要擅长近距离作战的战斗单位，拥有有限掩体的大型战争需要狙击手和拥有过硬的射击本领的战斗单位，如果战场拥有很多各种不同的地形的话，玩家就必须对自己的战斗单位作更细致的选择和组合。

《战区网络版》采用的是Paradox娱乐公司自行开发的Valpurgius 3D引擎，该引擎可以创建具有高细节度的大型户外场景。由于采用了可缩放架构，游戏将根据客户端的机器配置自动平衡视觉效果和帧速，也就是说，低端配置的用户可以与高端配置的用户拥有同样的运行速度。

《战区网络版》的客户端版本附有各部队的基本战斗单位，游戏的高级战斗单位可以根据玩家的建设方向，在“战区大厅”(Warzone Lobby)中在线购买。《战区网络版》定于2001年第二季度上市，玩家在运行《战区网络版》时无需支付额外收费。据称，另一款以“变异历代史”为背景的游戏也处于开发初期，开发商同样为Paradox娱乐公司。

Simon & Schuster互动公司将被拍卖

据《伦敦周日电信报》报道，印刷品出版商Simon & Schuster公司正在寻找买主，而公司的互动游戏分部Simon & Schuster互动公司也将进行拍卖，据称，Simon & Schuster互动公司很可能成为这桩价值7亿5千万美元的交易的一部分。

Simon & Schuster公司的所有者为Viacom公司，据《伦敦周日电信报》报道，英国印刷业零售商W.H.Smith集团公司愿以7亿4千3百万美元的价格收购Simon & Schuster公司，但双方的谈判在尚未达成任何明确的意向前就宣告中止了，谈判是否会继续下去目前尚不得而知。

记者向Simon & Schuster互动公司公关部某官员询问了此事，该官员称：“由于目前还没有任何官方声明，我们无法对媒体上出现的传闻作任何评价。我们的所有游戏产品将按原定时间发布。”Simon & Schuster互动公司目前有3款《深度空间九》(Deep Space Nine)游戏正在开发之中，包括定于9月11日上市的《星际迷航深度空间九：坠落》(Star Trek Deep Space Nine：The Fallen)和定于10月25日上市的《星际迷航深度空间九：统治战争》(Star Trek Deep Space Nine：Dominion Wars)。另外，Simon & Schuster互动公司还曾开发过一系列低价游戏，包括大家比较熟悉的《复仇之鹿》(Deer Avenger)。

《进化》(Evolve)正式上市

Interplay公司日前宣布，由Computer Artworks公司负责开发的第三人称射击游戏《进化》(Evolve)已在北美地区正式上市。

《进化》在动作射击成分中加入了大量策略元素，游戏的故事情节同《星舰军团》(Starship Troopers)十分相似，一种类似蜘蛛的异形生物在宇宙中的各星球上大量繁衍，玩家的任务是在它们侵入自己的家园之前将其消灭。玩家在游戏中控制4名基因战士，这些基因战士具有人类的特点，他们可以从敌人的身体中提取DNA，使自己的身体器官发生异变，不同的异变可导致不同的特殊能力，包括增强的体力、更好的武器或更高的弹跳力等。

《进化》采用“A-Life”技术创建了一个真实可信的居住着高智能生物的环境，包括华丽的3D场景、激烈的动作成分和细致的战术安排。《进化》的最低系统配置为奔腾Ⅱ 266MHz，32兆内存，Windows 95/98，3D加速卡。

(以上由Dagou搜集整理)



暗黑破坏神Ⅱ（DiabloⅡ）

山东　十里明川

上个星期，邮差将塞满了《暗黑破坏神Ⅱ》试玩版的包裹丢在各游戏网站编辑部的门阶上。一向连瘟疫来了也不会眨一下眼的编辑们，此时不约而同地丢下手中的活，蜂拥而上，迫不及待地开始安装……于是，五月初的网上已是一片喧嚣："暗黑魔君又回来啦！"

记得几年前的游戏评论描述说："数百万售出的拷贝将数百万玩家的灵魂贩卖给了那个暗黑魔君。"听起来让人悚然惊心。虽说这些灵魂已经沉寂了好几年，然而当那个卷土重来的魔君重新念起它的摄魄咒语时，可以想象的情景是：原本已经矫正的虚幻世界与现实世界又将相互颠倒；夫人们和小姐们又将重新考虑电脑会不会成为第三者的老问题；学校、工作和休闲的经历将变得和梦游一样，因为玩家们的心已经迷失在电脑屏幕中的暗黑世界，那才是他们面临的最真切的挑战哩。说到底，什么咒语这么厉害？咳……咳……它是这么念的："玩家们注意了，你们的正常生活马上就要结束了，因为我活过来了。"

"暗黑"迷们遍天下，在过去的几年中，他们已经读过太多的前瞻文章，对这款即将上市的二代了如指掌。在这里，我们只能挑主要的特征说说，使玩家们对游戏实际运行的情况，有个大致的了解。笼统地说，参考一下暴雪公司将《魔兽争霸》升级到二代的差别，便可大致估算出《暗Ⅱ》的情形了。游戏分为4幕8景，试玩版所展示的仅仅是第一幕，即使是这一部分，已经在容量上与一代整个游戏相等，扮演巫师打通它大约需要3天（考虑到可选择其它角色，游戏的规模十分惊人）。虽说游戏仍有大量的打斗成分，但RPG味却比一代重了许多。由于图形技术的进步，画面上河水汩汩，树摇草动，十分赏心悦目。目前仍有bug出没，说明在今后的两个月中，开发者还有很多事要做。

幸运的试玩者们兴致勃勃，欲罢不能。是因为《暗Ⅱ》与一代惊人的相似么？就象"星球大战"系列电影一样，那种引发怀旧情绪的纽带既可抚慰心灵，也可能招致反感，或二者兼有之。具体到每一个玩家的感受，这里不敢代言之，一切要等您自己试过后才知。相似之处归纳起来共有四点，第一点是密集的战斗，敌人的种类扩展了很多，层出不穷，然而你不必担心均衡度，因为在这方面暴雪公司是大师级的。第二是游戏的随机功能：不仅地下城是随机的，就连地面上的城市、小镇、营地、森林以及周围的景地也都是随机的。第三是那些散布在四处让你找寻的"宝物"，由原来的几百个增加到了几千个，有盔甲、武器、魔法和神秘物什。第四个相似之处，说起来应该算是百分之百的优点，那就是游戏的可玩度，和一代一样让人上瘾。玩家在游戏中的感受如同魔鬼附体一样，你还指望他们能停下来么？

当然也有不少地方与前作不同，最显眼的一点就是游戏的技巧系统。正是它给偏重打斗的《暗Ⅱ》增加了深度，抹上了一层浓重的RPG色彩，使过去那些责备《暗》不象RPG的人终于不再抱怨。这个系统看上去很象我们熟悉的科技树，在你的角色凑够一定的经验值后，提供升级的选择，加强攻击或防护的能力。角色动作的灵活性也有所增强，例如看得见的一条，就是增加了"疾跑"的功能。虽说这不是RPG所必须具备的特性，但在动作游戏逐渐接近RPG的今天，RPG吸收一点动作游戏的特性也是大势所趋。据说《暗Ⅱ》游戏的战斗也采用了去年《暗黑秘石》的"单击"模式，不知最终上市时能否加入类似那款游戏中广受好评的地图导航功能。

总地来说，这不是一款充满创新的游戏，暴雪公司的成功一向靠的是传统和品质。记得当年《星际争霸》露面时，也曾经背上了保守的垢名，然而它所获得的成功，却让许多批评者始料不及。《暗Ⅱ》能否续接过去的辉煌，目前看来仍让人充满信心。

网络创世纪——起源

Ultima Worlds Online: Origin

山东 十里明川

早就听说有一种叫做MMORPG（巨型大众在线角色扮演游戏）的东东，一直无缘见识。电子艺界麾下的Origin公司终于在今年的E3大展为我们提供了一个样本，它就是大名鼎鼎的“创世纪”系列的一款新品：《网络创世纪：起源》（Ultima Worlds Online：Origin）。这款游戏几乎囊括了这种新型游戏所许诺的所有特性，因而受到了人们的格外关注。在E3演示的众多游戏中，它是最亮的风景之一。

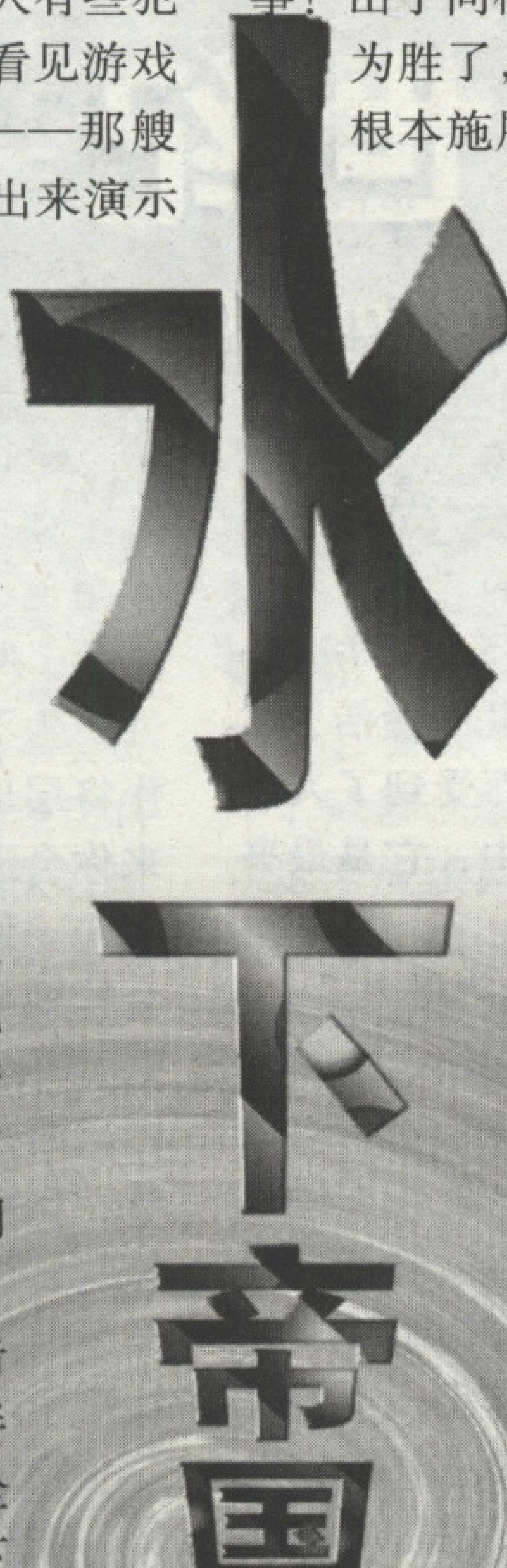
其实这里面没有多少玄妙的“魔法”，MMORPG就是将单人游戏高品质的操作、图像和动画带入海量玩家参与的多人游戏中去。在此之前，大众连线游戏由于参与者众多，往往不得不降低品质，以便使游戏能流畅地运行。倘若电子艺界这次获得了成功，势必会引发世界性的MMORPG狂潮。这与其说是游戏的进步，不如说是各个领域技术的总体进步（更快的主频啦，更大的带宽啦，等等），《起源》可以说是应运而生。

电子艺界没有展示太多的内容（毕竟游戏要等到明年夏天才能上市），仅有一小段过场电影，和游戏开头的一幕操作演示。由于光纤技术上的故障，没有演示连线部分，这使得某些玩家“痛不欲生”，恨不得自报奋勇替他们搞定。络绎不绝的参观者使得每人只能逗留半小时，足可见其人气之盛。游戏整个看上去非常惬意，一切都是三维的，角色的动作能够充分体现其个性。这当然仍是个魔幻的世界，玩家所看到的仍是魔兽、骷髅、龙、飞虫和麒麟等生物。然而这又是一个从过去的“创世纪”中分离出来的世界，有许多生物老玩家也会感到眼生。陌生感是这款游戏的特点之一，开发者显然有意如此，当你遇到某个生物时，你首先想到是：“这是什么呢？它会对我友善么？”实际上你无法判定它会上来舔你的手指还是会吃掉你，在你动手杀死它之前会很费思量。众多的玩家再加上众多的野生动物，将你的屏幕塞得满满当当，令人惊奇的是，游戏依然运行得很平滑。

让人感到陌生的不仅仅是动物，游戏中的许多角色也与从前大不相同。他们的动作令人眼花缭乱，眼下能见到的就有很多种。不同的职业属性产生不同的风格，随着他们不断升级，新的动作将层出不穷。开始时你或许只会徒手搏斗，将来你会遇上前辈指点，教你如何使用剑、斧以及功夫。你除了能在路上找到宝物之外，时不时还会捡到“武功秘笈”。这听起来让人激动，但是别太乐观了，你必须找到会这门武功的师傅才行，而找寻他们是游离于主要情节之外的附加情节。就算你千辛万苦最后找到了，说不定他们在传授秘诀之前会提出要求，总不能指望别人会无偿帮助你吧？由此看来，游戏的情节头绪繁多，扑朔迷离，很令人期待。

除了武打动作，游戏中的角色还会摆手、跳舞、鞠躬，甚至还能象骑士一样对女士行礼，使玩家们的角色扮演更为投入。玩家在游戏中可以选择各式各样的武器，选择服装（实在是妙），从而使你的角色更具有个人色彩。别光顾着扮酷，你的任务是云游四海，探索新领域。据说游戏的地图比原来大了两倍，分成3个大陆，风格各异。开始的那个大陆与过去有几分相似；第二个大陆则象是个原始的侏罗纪公园，充满敌意；而第三个大陆则……呃……是个未来世界，到处喷着蒸汽。大陆上空有一个悬浮的城市，必须找一个电梯才能进入。虽说已经有了这样的构想，但相应的背景故事还未成型，估计将来会出一本书，使这个空间在玩家心中变成具体而真实的世界。

MMORPG终于揭开了它神秘的面纱，然而我们所见到的仍不能说是它的全部。将来《网络创世纪——起源》最终摆在货架上时，想必还会有更多的惊奇，更多的激动。但愿我们那时会有更宽的网路，更便宜的通讯费用，与世界各地的玩家一起，领略MMORPG的魅力。



水下帝国

《泰坦潜艇》前瞻

山东 启龙

游戏的英文名称是：Submarine Titans，直译应该是《泰坦潜艇》。不过这个名称让人有些犯迷糊，难道是一艘巨大的水下潜艇吗？看见游戏插图后，这种迷惑的感觉就更强烈了——那艘“泰坦潜艇”在哪儿呢？直到游戏被拿出来演示后，人们才恍然大悟：原来这是一款水下帝国大战游戏啊（欢迎欢迎）。

即时战略游戏迷们不会抱怨此类游戏出得太多，至少还未玩过以大洋深处幽暗的海底世界为背景的帝国游戏呢。单从画面上看，其风格和质感都很象暴雪公司的《星际争霸》。如果说《星》是“太空三国争霸”，那么这款游戏就是“水下三国演义”，3方分别是“白鲨”、“黑章鱼”和“外星硅”帝国。幻想在不久的将来，科学家们发现克拉克彗星偏离了轨道，将于10年后撞击地球。消息传出，一片惊恐。正当黑白帝国准备进行末日对决之际，太空又来了不速之客，硅族的星舰因动力不足而搁浅地球。

长话短说，人类用核武器将彗星击碎，结果造成了覆盖全球的流星雨，半个多世纪的尘埃使得地球表面生命体全部死亡，3方只有转入水下的部分活了下来。彗星残骸给水下带来了一种新的资源，3方便为争夺这种新的资源展开了水下大战。很有想象力的故事，不是么？

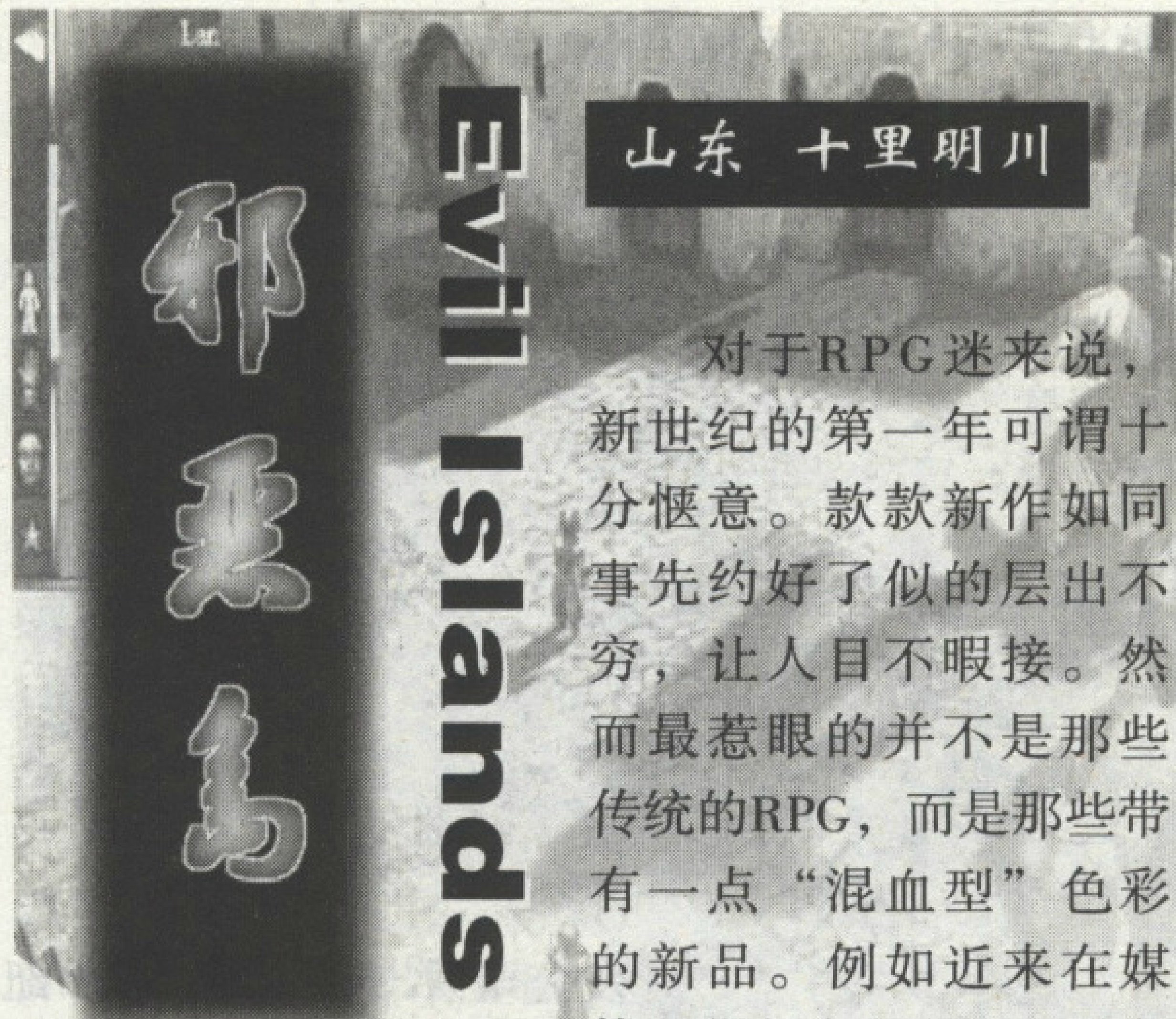
单单从画面来看，这款游戏也让人激动不已。战场周围游动的种种海底生物，令人生畏的高陵深壑，暗穴隧道，火山爆发，凡此种种都是用1280×1024的高分辨率表现的。当一座建筑物被击毁时，碎片会象慢镜头一样，缓缓朝海洋深处跌落，看到这样的画面你不会无动于衷的。游戏全然是3D的，与《星》的相似仅仅是外观而已。沟壑纵横的海底世界给人以深刻印象，但它不仅仅是为了好看，而是和作战策略紧密相关。在群山环抱的峡谷深处修建一个基地是所有即时战略玩家的梦想，对于进攻的一方来说，这是一道天然的难题。更美妙的是，你还可以将部队藏在洞穴里，将自动炮塔修建在视野辽阔的峭壁上，利用险恶的地形痛击进犯者是多么惬意的事！出于同样的原因，玩家不能象从前那样倚多为胜了，浩浩荡荡的钢铁洪流在崎岖的山涧根本施展不开，象靶子一样被人家逐个消灭的滋味怕是不好受吧？

三家的科技树结构内容庞杂，武器五花八门，性能与风格各异。或许有些太丰富了，这一部分玩家要花一段时间才能得心应手。你可以任意设计自己的部队，尽管你也可能因此而感到手足无措。好在游戏的管理部分既可以采用手控，也可以托管。建筑物每家各有40种，足以使画面显得赏心悦目了。更让人欣喜的是，开发者声称将把他们用来设计游戏的编辑器随游戏一道奉送，你可以依照自己喜欢的风格设计场景，设计武器的性能和人工智能。可能有人会觉得干这种事很麻烦，然而笔者当初正是因为这种编辑器才把《魔兽争霸2》玩了大半年，因为自己编的场景有时会更为酷烈，杀敌人数常常达到难以置信的数值。

逼真的3D音效似乎在不断提醒你这是个海底世界，玩家依然可以听出声音的方位（除了前后左右，还有上下），有许多是在海底采集的真实声音，难得一闻。你遇上敌人袭击时，音乐会随之改变。在夜里关灯后玩这款游戏，3D音效会使你有身临其境之感。游戏的连线作战功能也很不错，最多可让24人同时混战，当然这种情况下对机器的配置要求较高。

《泰坦潜艇》第一次将即时战略游戏的场景搬到了海底，这种陌生的区域令玩家们感到好奇，同时也会感到疑惑：“这能好玩吗？”记得当初把即时战略游戏搬上太空时也曾引起过类似的担忧，或许在你亲自试过之后，你会暗自咒骂游戏开发者为什么不早点开发水下世界。无论如何，这是一个新的尝试，值得一试。它将于今年夏天上市。

Submarine Titans



邪恶岛 Evil Islands

山东 十里明川

对于RPG迷来说，新世纪的第一年可谓十分惬意。款款新作如同事先约好了似的层出不穷，让人目不暇接。然而最惹眼的并不是那些传统的RPG，而是那些带有一点“混血型”色彩的新品。例如近来在媒体上频频亮相的RTS（角色策略，其代表是前不久宣布的《魔兽争霸Ⅲ》）一词，便是其中之一。然而玩家们在景仰大作风采的同时，可不要让另一些名气较小但品质上乘的佳作从眼皮底下溜掉了。

《邪恶岛》（Evil Islands）在这些作品中就象钻石一样耀眼。这也难怪，它的开发者是曾拿出过《巫师的愤怒》的Nival Interactive公司。从游戏的名称便可得知，这些“邪恶的岛屿”又是一个基于暗黑世界的魔幻故事，里面少不了魔怪和疯术士。一场魔法灾难使陆地分崩离析，形成一个个独立的岛屿，笼罩在黑暗的光晕之中。玩家在游戏中扮演的角色被抛到一个孤岛上，孑然一身。面对岛上出没无常的幽灵亡魂旱魃山魈，你只有两种选择：要么听任黑暗的吞噬；要么奋起反抗。呵呵，玩家选择的当然是后一种啦。

游戏主要以3个岛屿为背景。开发者精心设计了它们的地理环境，一山一石，一草一木，风雨交替，冬夏轮回，可谓煞有介事。开发者还在世界各地收集了大量的风土人情，古代传说，将其融入游戏，使这款游戏具有丰厚的文化内涵。随着游戏进展，玩家会发现每个岛屿都各不相同，甚至连建筑风格也都自成一派。你能欣赏到积雪的山峰，或者是沐浴着阳光的草地，昏暗的地下城，再加上真实的气候和昼夜变化，确实令人啧啧称奇，说是精心制作，一点也不为过。

别忘了这一切都是3D的，角色和物体会留下影子，战斗会给环境留下痕迹，甚至就连角色受伤，也可以从画面上看出来。更奇妙的是，游戏采用了类似《最终幻想》系列的“形态渐进贴图”技术，也就是说，随着角色的升级，他的外形也会起变化，看上去会更强壮些。游戏中的生灵也千奇百怪，展现了设计者匪夷所思的想象力。例如你会看到御风的女妖，体积庞大的巨龙和树妖等等。它们的视觉、嗅觉、以及感知能力不尽相同，构成了丰富的AI体系。如果你能悄悄爬上巨龙的后背，在毫不知情的情况下，它可能会载着你飞上云端。这简直就象在体验另一款游戏了。

如同暗黑系列一样，《邪》也含有大量的动作成分。你将伙同几个友伴去冒险，他们或长于搏杀，或精于法术，或二者兼有之。你也会得到NPC的加入，但人数仅限两个。一路上会不断遇上愿意加入的人，选择的时候可要慎重哦。玩家在游戏中可探索的区域有20个，其中包含了80个任务场景。游戏中当然少不了宝物，将它们带回去，可以换取更好的武器装备和魔法。你担心东西太多拿不了么？没关系，你身上的口袋就象个无底洞，不过你随时可以使用的器具是有限的，捡来的东西不能马上使用。这也是游戏策略的一部分，带什么东西是要斟酌一番的，不然只会浪费空间。例如单是武器就多种多样：剑、半月弯刀、斧、矛、弩等等。游戏中的护具质感真实，当你碰到一个对手时，单是看看他身上的盔甲，对他的“抗击打能力”便可猜个八九不离十。另外，护具也是可以升级的。在很多方面，这款游戏仍然象个传统的RPG，以前那些让玩家们着迷的事情，在这里仍然可以重新体验。



总的来说，对于一个从未涉足角色扮演领域的玩家来说，他会觉得这就是一款RPG，因为这和他过去玩的即时战略、3D动作或者模拟策略游戏完全不同。然而对于一个RPG老鸟来说，他或许会觉察出游戏为了创新而改变了许多东西，例如游戏中的策略成分（魔法值与属性）。假如今年《魔兽争霸3》获得了成功，那么这款游戏也就没什么可担心的了，它会在今年稍晚些时候，为玩家们提供另一道可口的大餐。

纽约硬汉

Max Payne

山东 十里明川



自从硬汉派侦探小说问世以来，银幕上的硬汉形象一直不断涌现，观众也趋之若鹜，永不厌足。现在电脑游戏也呈现出同样的口味，此类主人公大多是些不依不饶的人，哪怕是歹徒也不敢轻易招惹这种人。与电影不同的是，玩家可以在游戏中亲自扮演这种角色，这一点令玩家们欣喜若狂。

《纽约硬汉》（Max Payne）便是这样一款“黑调”的动作游戏，确切点说是一款“第三人称视角”射击游戏。玩这款游戏就象看电影《黑客帝国》一样，情节紧凑，有着浓重的悬疑气氛。操作感也平滑流畅，十分惬意。玩家在游戏中扮演的角色曼克斯是个强悍的警探，相貌英俊，然而却是个苦大仇深型的。几年前你的家人死于歹徒之手，你与黑社会不共戴天，自愿报名卧底。可如今你又冤枉地被卷进一场谋杀（有人谋杀了警长，栽赃到你头上），成了正义社会搜捕的罪犯。甚至还有人向黑手党透漏了你的底细，使你无处遁形。一句话：你被人陷害了。你终于忍无可忍，便开始找黑社会的晦气，大开杀戒。你一面躲避警方的追捕，一面与黑手党进行殊死搏杀，还要查找证据，以证明你的清白……还有比这更典型的硬汉派故事么？

《纽约硬汉》就象是一部图形小说，引人入胜。除了玩家操纵的动作场景之外，还有几十段精心制作的过场电影，将整个游戏历程串联成完整的故事。尽管你的处境很糟糕，依靠骇人的战斗技能和先进武器，你还不至于绝望。你可以象电影中的大侠一样蹦跳闪跃，甚至还会翻跟斗，应该冒汗的是你的敌人。

游戏的画面十分细腻，一看就知道是最新图形技术的产物。凡是看到游戏插图的人，都不相信游戏运行时真会有这样的效果。然而E3的演示证明人们这次估计错了，它的画面确实和抓图一样，让人大吃一惊。看来过去那种“抓图总是会比游戏本身画面好些”的观念渐渐靠不住了。不仅如此，尽管游戏场景庞大，然而每一处细节都经得起推敲，所有的道具都描绘得细致入微，具有真实质感。尤其是那些熟悉纽约的人，对此更会感到震撼。据说在设计这些场景之前，开发公司派出了六个人分布纽约大街小巷，拍了5000多张照片和10个小时的录像带，内容包括摩天楼和地铁平台，豪华住宅和贫民窟，几乎见了什么拍什么（在纽约干这活可不太安全，他们还雇了保镖护驾）。有这些“档案”为美工人员绘制场景提供参考，不象才怪。另外他们还录制了不少城市的“声响”，使游戏的背景音效更为真实可信。

E3展会上仅仅演示了这款游戏的一些片断，玩家看到了曼克斯在摩天楼屋顶行走的片断，脚下的景观令人窒息——你可千万别有恐高症哦——背景环境是如此真实，感觉真是酷极了，能体验这样的游戏实在是玩家的福气。游戏的镜头系统也很新奇，当你遭遇敌人开始枪战时，游戏的速度会减慢，镜头会缓缓地扫过房间，就象电影中的某些慢镜头一样，使你能够看见枪口迸出的子弹缓缓击中目标（《黑客帝国》就用了不少这样的镜头，给人印象深刻），观赏你的角色做出匪夷所思的复杂动作，是不是很爽耶？不过这种设计或许有其不足之处，开始时可能会觉得新奇，然而当玩家沉浸于游戏之中时，会不会觉得它碍事呢？但愿将来它是可选的功能，看腻了就将其关闭。另外，你受伤的部位会影响到你的相关动作，这一点好象是以往游戏中未曾见过的。例如胳膊受伤会影响瞄准，腿部受伤会影响行走速度，等等。

《纽约硬汉》的工艺无可挑剔，图形动画堪称极品。一切都接近完工，只差操作界面的某些特性没有最后敲定。开发者没有宣布发放测试版的日期，不过估计快了，在您阅读这篇小文时，它说不定已经正式上市了。如果你喜欢侦探故事，又喜欢3D动作游戏，那么这款游戏一定适合你，伴你度过一个愉快的夏天。

《美国人麦克基的艾丽丝》前瞻

American McGee's Alice

辽宁 枫红一刀流

大部分人在听到Alice的名字时，会不由自主地联想到《艾丽丝漫游仙境》那个著名的童话以及迪斯尼卡通片，一个聪明又漂亮的小女孩在仙境神奇的冒险，其实作家Lewis Caroll在原作中表现了仙境的另一黑暗面，肮脏丑陋到处充满了危险，小艾丽丝随时都被恐惧所包围着，电子艺界由这本童话书改编的游戏，将更加贴近作品原来的构思，将艾丽丝塑造成与黑暗大陆挑战的女英雄。

在今年的E3大展上，开发商展示了这个游戏的开场动画，里面处处弥漫着恐怖与黑暗的气氛。游戏开始于艾丽丝上次冒险的七年之后，小艾丽丝不能抗拒到仙境漫游的诱惑，在一个阴冷潮湿的房屋里她倦跪在了地上，小白兔为她打开了一道入口，让它的老朋友艾丽丝再次进入神奇的仙境里去冒险，当发现仙境里充满了混乱和暴戾时，她打起精神与致命的玩具军团周旋，穿越敌人的要塞和城堡，与再次出现的邪恶势力去较量，推翻统治这个王国的暴政。

游戏的环境与《夜曲》（Nocturne）很相似，黑暗冷酷到处隐藏着末知的危险和杀机，设计者刻意地将气氛渲染得贴近原作的描写，其中遭遇的角色也可在书中找到原形，蚂蚁战士、嘻皮笑脸的猫、细长脖颈的野兔、火焰小鬼还有最常见的毛毛虫，大致会有30多种角色登场，这些家伙看起来都是那么奇特夸张，敌人即凶狠狂暴又不失去漫画风格的可爱，比如蚂蚁士兵身着短衫，头顶钢盔手中执着长矛，每每会对小艾丽丝制造麻烦，在游戏中虽然可怕，样子也蛮是滑稽可笑的。

游戏中共有15个关卡，每个关卡的环境都有不同的色调和风格，包括有森林、城堡、棋盘村庄等。比如在E3大展中演示的第一关是毛虫森林，与书中描述的环境完全一样，艾丽丝也可以在游戏中缩小和长大，在这一关中艾丽丝变成蚂蚁那样大小，一边要去捕猎毛毛虫，一边要去对抗来自蚂蚁军队的威胁。在棋盘山庄中要与象棋子一样移动的敌人周旋，有的敌人只能走对角线，有的则会有较大的移动能力，所以玩家要用下棋一样的冷静和智慧去避开敌人的围剿攻击，其它的场景还有眼泪之谷、混乱战场、石门要塞、蘑菇森林、迷幻游乐场等，在这些不同的场景玩家将会遇到不同的敌人和谜题的挑战。

在游戏中还会得到一些有用的道具，比如在游戏开始拿到的狂暴之盒，里面盛集着仙境中生灵的愤怒和暴戾之气，用它可以使艾丽丝在一定时间里拥有强大的攻击能力。

象这种由童话改编的动作冒险游戏，我不期望它能挑战《古墓丽影》那样的大作，只希望它能早些完成、上市，让我在久违的童话王国里穿行，我喜欢战斗也喜欢探索迷宫搜集道具，乐趣就在于以正义为名去搏杀和冒险，冒险游戏可说是玩家的一种生命延续，因此在各类型的游戏中我尤其喜欢角色扮演和冒险。我体会恐怖享受恐惧，珍视每一刻的战斗机会，或许我是拯救仙境的天使，或许那个邪恶的魔王就是我自已。每一个游戏都是自我的煎熬，当深夜的惊悚再次掀过平淡的日历，我惺松地离开电脑桌做一个凡人，每当深夜来临备足了大瓶可乐和一盒香烟之后，这个大魔王便又复活了。

《绝代双骄》是武侠大师古龙最得意的作品之一。古龙一向以构思独特描述细腻著称，而《绝代双骄》更是此中极品。台湾的宇峻公司去年年底曾推出一款《新绝代双骄》在RPG游戏市场大放异彩，画面华丽、对话诙谐，再加上颇有创意的战斗系统和练功模式，赢得了广大玩家的喜爱，相信大家还记忆犹新。但是，这款游戏并没有完结，而是发展到江小鱼打跑了活阎王后被恶赌鬼轩辕三光救出便告一段落。而今，宇峻公司的《新绝代双骄Ⅱ》已经到了后期制作阶段，玩家们很快便可以再续前缘了。

《绝代双骄》如果用引人入胜来形容绝不过分。故事讲述的是移花宫两位宫主因记恨江枫，将他的两个儿子江小鱼和花无缺分别在移花宫和恶人谷养大，并设计让他们相互仇杀。最后江小鱼和花无缺凭借自己的聪明才智，揭开了她们的阴谋，兄弟相认。

在《新绝代双骄Ⅱ》中玩家有机会分别扮演江小鱼和花无缺来进行游戏，并且游戏中有机会可以改扮另一个人物。如果选江小鱼，便可以接着Ⅰ代的剧情玩，从千凤林之后开始，一路上在江湖闯荡冒险，直到遇见第一女主角苏樱时可以改选花无缺来继续游戏，一路上壮大自己并试图揭破移花宫主的秘密。如果选择花无缺会由童年时期开始进行游戏，然后离开移花宫找寻江小鱼，一路由恶人谷追到峨嵋山遇见铁心兰，然后在千凤林武林大会中揭破江别鹤阴谋，这时可以选择是否改选江小鱼。

游戏相对一代做了不少改进，最明显的就是加快了游戏的资料读取速度和更换光盘的次数，这两点可以说是一代最大的弊病。在同一个区域时，如果某个地点已经去过，只要点选小地图一下，就可以迅速地抵达目的地。当接下一些任务时，会出现一个任务栏，里面将列出所有已完成及未完成的任务，可以对游戏进行的状况一清二楚。游戏中依然保留了一代中回合制、半即时制与即时制的设定，难度也依旧分为差异较大的3种，玩家可以选择最适合自己的难度。在武功上也有其创新之处，那就是各派的内功心法不仅仅起到减少内力点消耗的作用，更重要的是可以提高同门武功的威力，于是练功时就要尽量选择同门武功和心法一起练。

游戏最具特色的一点是可以将一代的数据传输到二代来使，这在外国的一些游戏中是很流行的一种做法。如果还留有一代的存档，可以将一些威力大的武器和稀有的道具给小鱼儿装备上，这样就可以带到二代来使用。还有就是小鱼儿以前练的武功也可以带过来使用，有些武功在二代中已经“失传”了，只有通过这种传送才可能拥有。

游戏中人物最多可以升到120级，有2000点以上的升级点数可以拿来提升属性。游戏的发展也可以通过不同的方法来完成，比如在最后揭开自己身世的时候，可以像古龙小说中那样利用药物诈死的方式骗过邀月宫主，让邀月自己说出了秘密，而得以与花无缺兄弟相认；也可以拼命修练武功，也许有机会打败怜星邀月；再或者是想办法让怜星邀月不再记恨而不必决斗……总之，只要能行得通，用各种方法过关都可以。

游戏的画面是没的说的。细腻的画面配合高解析度的色彩将各个角色刻画得栩栩如生，仅小鱼儿就有19种面部表情。各种3D造型，各种光影效果，流水、火焰、白云、碧水都使得游戏亮丽异常。

《新绝代双骄Ⅱ》是上一代游戏的延续，并又有了长足的发展，相信玩过一代的朋友是不会错过它的。

北京 碧落

新绝代双骄Ⅱ



新倚天屠龙记

北京 碧落

武林至尊，宝刀屠龙。号令天下，莫敢不从。倚天不出，谁与争锋？

这几句话相信喜欢武侠的朋友早就已经耳熟能详了。金大侠的一部《倚天屠龙记》不知道被翻拍了多少次电影和连续剧。几年前，智冠曾推出游戏《倚天屠龙记》，在当时可以说是好评如潮（也基本上是智冠有数几个没有“请等续作”的游戏）。如今，由当年制作《倚天屠龙记》的同一个小组——龙卷风工作室再度操刀的《新倚天屠龙记》即将登场，虽然题材依旧未变，但相信无论从游戏内涵、场面效果、操作娱乐都将达到一个新的境界。

现在的玩家对于游戏的视觉效果是十分挑剔的。《新倚天屠龙记》中所有场景都用3D效果绘制，华丽异常，尽显了金庸书中所描写的古朴的少林寺、肃穆的武当山、神秘的光明顶和绚丽的灵蛇岛。游戏对于细节的刻画十分在意，玩家甚至可以看见水中的倒影。

游戏的战斗采用即时制和回合制相结合的方式进行。据龙卷风工作室的成员说，有的玩家对传统的回合制游戏情有独钟，而另有一部分玩家觉得即时的战斗方法才紧张刺激。因此，在游戏制作时设计了两种战斗方式，玩家可以自由切换，这样便可适应更多玩家的口味。

游戏中的炼丹配药系统是颇值得称道的。大家都知道，张无忌在蝴蝶谷学得了胡青牛的医术和王难姑的毒经，精通用毒又晓医理，为了表现张无忌这一特长，游戏特意设计了一套繁复的配药系统，或许玩家一开始会被琳琅满目的药物所迷惑。等学会了药经和毒经之后，再加上不断练习就可以配出不同的药物了。这些药物不仅仅是毒药、解药和补品，有的甚至是可以杀敌于无形的，于是，便又多了一种攻击敌人的方法。游戏中能配制的药物种类很多，而且许多厉害的毒药都要靠配制才行。例如用三虫三草膏、三兽三花膏、蚯蚓、丹砂、阴阳水等药材，就可制造出有名的七虫七草膏，至于它的威力……查查小说去吧！

游戏是从张无忌结束了十年的冰火岛生活后，随父母返回中原的时候开始的。张无忌身中玄冥神掌，他的父母张翠山和殷素素也为了隐瞒谢逊的下落而自杀身亡。张三丰带他到少林求医却被拒绝，而后邂逅常遇春，他将张无忌带到了蝴蝶谷。在蝴蝶谷中，张无忌学会了胡青牛的医术和王难姑用毒的本领。步入江湖之后，偶然间学会了九阳神功，又在光明顶学会了明教的乾坤大挪移。六大门派围攻光明顶是小说中极为精彩的一段，游戏中玩家就可以自己亲身体验一下了。其后路遇赵敏，同赴灵蛇岛等情节都与书中一般无二。总体来讲，戏的流程十分忠于原著，这是让我十分喜爱的一点，我还没见过哪部改编自金庸的电影或者连续剧能在改动之后的情节比原著还出色的。

游戏对人物的刻画十分出色，忠厚老实优柔寡断的张无忌、敢爱敢恨机智多变的赵敏、聪颖秀丽行事毒辣的周芷若、温柔体贴善解人意的小昭，还有一代宗师张三丰、风流潇洒的杨逍、神秘莫测的范遥、文武全才的谢逊、天真可爱的杨不悔……这些人物都将在游戏中再现。

在《倚天屠龙记》的小说中曾出现了许多著名的武功，其中九阳神功甚至被一些人称为金庸小说第一神功。因此游戏中也对于武功做了详细的描写，无论是九阳神功还是乾坤大挪移再加上圣火令神功和张三丰所创的太极拳都可以如临其境地体会一下。

《新倚天屠龙记》场景庞大、情节复杂，龙卷风工作室挟《雷峰塔》之余勇，此番必定能再创佳绩，且让我们拭目以待吧！

笑傲江湖 前瞻

原力工作室
force

早在一个多月前，我就在港台的一些游戏网站上看到了《笑傲江湖》的介绍。因为有金庸这块金字招牌做保证，再加上昱泉国际公布的游戏截图，我对它的期待就一直很高。前几天我又有幸拿到了这款RPG大作的测试版，就在这里谈谈我的看法。

动画开始后，我是扶着我的下巴看完的，因为实在是太精彩了，简直不能相信这是出自一个台湾公司之手，而且这个公司从来就没有大红大紫过。动画向我们展示了洛阳、福州、开封、衡山这四个场景的全貌，错落有致的房屋，高耸的城墙，石桥流水，充满了一种古色古香的美，使我感觉回到了那个英雄辈出的乱世，甚至产生了要为保护这种宁静的美而战斗的决心。一段游戏动画最重要的还是人物的动作，因为这是最难描绘的，《笑傲江湖》虽不能说是十全十美，但也达到了一定的水准，战斗时出招的动作非常协调，人物表情或惊或恐，都能一目了然，尤其是东方不败化妆时的诡异莫测和任我行的狰狞恐怖形成了鲜明对比，人物性格跃然“脸”上。动画最后还打出了这样一行字：“道歉启事——SORRY！我们来迟了，早就该给您这种顶级玩家全新的快感。”



《笑傲江湖》的人物设定请到了以浪漫画风而闻名的平凡和陈淑芬，从昱泉发布的2D宣传画和主要人物的肖像画上就能看出这两位画家的功力了，人物优美、古朴又不乏现代感。游戏将田伯光设计成一个很酷的无形浪子，从脸到身上都画满了刺青，脸形也非常俊俏，这种夸张的表现也确实符合这个淫贼的身份。在游戏中人物采用的是八头身的造型，并且以3D表现，虽然在贴图上还有些问题，但是已经非常不错了，更何况连SQUARE的超级大作FFⅧ也存在同样的问题，我们也就不要过分苛求了。

《笑傲江湖》的状态栏同《轩辕剑》一样，都有着浓郁的中国风格，所不同的是：《轩辕剑》多了一分鬼怪的气息，而《笑傲江湖》则更具有民族气息。

战斗时的画面才是最精彩的，大魄力的人物加上雷霆万钧的招式，让我们能够身临其境般地去体会武林的血雨腥风。兵器挥动时的刀光剑影，出拳时的拳风，每一个动作都能让我屏息观看。战斗时选择面板的设计也很中国化，采用的是八卦图案，上面整整齐齐排列着各种武功招式，非常精美。

以上种种都显示了制作小组对这款游戏的认真负责，但是不知道为什么，游戏中居然把青城派也说成是五岳剑派中的一员，众所周知，五岳乃是嵩山、泰山、衡山、恒山和华山，与青城派拉不上一点关系，这个错误的发生与制作小组改动了一部分剧情有很大关系。

游戏战斗还是采用了回合制，但是在其中加入了很多变化。最重要的是加入了连招的设定，这个设定相信大家已经听说了，这次我得以亲身体验，感觉只有一个字——爽！当使出一个招式后，那个八卦指令图上会将可连招的招式按钮以高亮显示，你只要在前一个招式结束前去点击就可以形成连招，在招式发动时八卦中央的红色圆珠也会亮起，点击后能够使出更强横的招式。几种简单招式连续起来后可能会变成一种更强的招式。这种类似于格斗游戏的连打设计使游戏更具有多变性，也改变了RPG游戏一贯拖沓的毛病，让玩家感到异常的爽快。

《笑傲江湖》发行后还会发行一些周边产品，除了平面出版物将推出攻略本、设定画集、游戏设定集外，马克杯、海报等限量精品也正在规划中。

《笑傲江湖》说不定能够开辟一个三维武侠RPG游戏的新纪元，相信大家也心急了吧，诸位还是耐心点吧！我跟大家一样，急切的等待正式版发行的一天。

拉丁帝国

Tropico

山东 戈五

现实中拉丁美洲国家的统治者或许是心力交瘁的，然而很多人却根据影视作品，把他们想象成整天叼着哈瓦那雪茄志得意满的人物，不由得有几分向往。曾制作过《铁路大亨Ⅱ》的PopTop公司揣摩到了你的心思，将下一个策略模拟游戏的背景设在了拉丁美洲。这次不是让你去建立铁路帝国，而是直接当一个国家的统治者，权柄在握，顾盼自雄。

这款迷人的游戏就是《拉丁帝国》（Tropico），国家虽小，五脏俱全，你要搞好经济基础，发展旅游业，组建军队，处理好宗教以及各党派的关系，还要应付外来的挑战，与超级大国进行外交周旋。治理好了，你真的可以躲在办公室里抽雪茄，若是出了差错，就会象现实中某些元首那样，落一个耻辱的下场（别忘了在你的北方有一个搞颠覆的好手）。不过别担心，游戏不象它的主题那样严肃，实际上这是个搞笑的游戏，就象炎热地带一阵清爽的风。



在过去的策略模拟游戏中，玩家们要么为钱忙碌（如《铁路大亨》、《过山车大亨》等系列），要么为了盖房子（如《模拟城市》系列），要么为了征服（太多啦），而这一次你要照料的是人。使你的人民幸福，你的政权就稳固，如果压迫你的人民，使他们为你创造更多的财富，则可能逼迫他们起来造反，最终把你撵出办公室。如同《文明》一样，不同的社会制度对国家影响很大。别急着建立民主制，否则不满的人们会把你选下台。采用铁腕统治？宗教会反对你，农民也会造反。如果你是个贪官，可以时不时地往瑞士银行存点钱，以便下台后能旅居它国（打算气死你的老百姓？）。

从E3展示的情况来看，这款游戏在技术方面没的说，几乎是以往策略模拟游戏杰作的集大成者。游戏中的每个人都以自己的行为心理和动机行事，有自己的身份和社会活动范围。男人会外出打工，女人会在家看孩子。他们就象现实生活中的你我一样，喜欢有安全感，希望有精神空间，不喜欢失业和社会动荡。开始游戏时，你可以选择一个随机生成的岛屿，也可以选择预制的一些场景。开发者许诺说，玩家会感到非常容易上手，开始时事事顺利，然而要想精通可就不象说话那样简单了，你毕竟是在治理一个国家啊。无论在技术还是在艺术方面，它都远远超过了《铁路大亨Ⅱ》，所有的一切都是3D的，树摇云动，画面极为细腻，具有浓郁的拉丁美洲风格。分辨率最高可达到1600×1280，重要的是画面没有因此缩小，仅仅是变细腻了许多。你可以依照房屋的斑驳外观看出它的年代，估算出主人的社会地位。风景如画的旅游胜地以及政府的办公楼都十分赏心悦目，而其它地方是依照真实情况绘制的，你几乎一眼便可认出哪里是贫民窟。

说到底，这仍是个以建设为主的游戏。可建造的项目达一百多个，如旅馆、学校、银行、赌场、办公楼等等。如同《文明》一样，你并不是直接控制你的人民，而是依靠所修建的项目来影响他们的社会生活。你修建了医院，便会有医生去那里工作，修建了矿山，人们便会到那里去打工挣钱。如果没有足够的就业机会，你的人民就会酗酒，懒惰，甚至会去打劫旅游者。屏幕上展现的生动社会生活画卷会使你惊讶得张口结舌，兴奋不已，而这一切都是你创造出来的！

如同迅猛的电子行业一样，游戏开发技术也在不知不觉中产生了飞跃。就在几个月前，《共和国：革命》宣布它将模拟一个国家的消息，还曾使整个业界感到震动，而今有类似打算的游戏已经快有一个班了。不知我们什么时候能将一款这样的游戏搬上我们的电脑，但愿《拉丁帝国》会如期在今秋上市。

星球大战 欧比旺

STAR WARS EPISODE I：OBI-WAN

山东 启龙

自从“杰迪武士”的游戏问世以来，星战系列在这个领域一直没出现一款全然的3D动作游戏。LucasArts公司打算填补这个空白，准备用新的构想和技术，使杰迪武士的动作和操作感受来一个大的变化。这款游戏就是《星球大战第一集：欧比旺》（Star Wars Episode I：Obi-Wan），最显眼的一点是摈弃了这类游戏一贯的“第一人称视角”，采用更具角色感染力的“第三人称视角”，如同古墓系列。

制作者解释说这种选择是为了更好地表现“Obi-Wan杰迪”的战斗风格，使玩家能在屏幕上看到角色的动作，而不象过去那样，只能在心中想象。根据演示的情况来看，游戏仍处于初始阶段，角色的翻滚跌爬等动作看上去并不怎么赏心悦目，当然最终上市时会大不相同。让人感喟的是，曾几何时，人们还固执地认为第一人称是射击动作游戏不变的法则呢。不过，假如你是个坚定的“第一人称视角”支持者，游戏也为你设计了这种功能，只要切换过去就可以了。

这款游戏的故事主线与另一款游戏《星球大战：幻影危机》是平行的，Obi-Wan离开他的导师之后，踏上漫长的征途，致力于找寻他的绰号的来源（结果令人惊讶）。这一节在电影中没有交待，给游戏提供了想象的余地。象电影中女王被捕等事件在游戏中只是作为背景来叙述，或许你只能从角色的对话中得知发生了什么事，而不是对电影故事的复述。“游戏与电影是紧密结合的，”开发者解释说。然而由于卢卡斯的电影拥有众多的观众，对情节的任意改动是不可想象的，他们每增添一处新的情节，都必须征得授权者的同意。尽管有很多约束，开发者还是干得很起劲，原因就是这个故事在人们心中已经成为经典，能为这个故事增添一点自己的东西，那种感觉还是很令人兴奋的。

游戏打算制作13关，目前仅完成并演示了前两关。不出所料，游戏中充满了激烈的搏杀，杰迪武士简直就象停不下来的死亡机器，能够摧毁前进道路上的任何阻碍。开发者为你设计了足够的对手，保证不会让你闲着。当然，作为正义的一方，你还是有机会干一些好事的，例如在某些场景中，你必须一面与歹徒厮杀，一面设法保护平民，使你无愧于“杰迪武士”的称号。在你挥舞激光剑的时候，一定要注意辨别你面前是否有平民，这增加了游戏的难度，同时也丰富了游戏的策略。在演示中，主角杀得性起，一剑砍翻了三个平民。演示者悻悻地表示说：“你可以这样玩，但这样一来，你就不是个好杰迪了。”

你的主要武器就是激光剑，当遇上蜂拥而来的敌人和密集的火力时，就需要你象古代武林高手那样将剑舞得密不透风。令人欣喜的是，这些动作都可用鼠标完成。开发者显然在这方面动了脑子，只要你不断学习，就可以用鼠标演绎出多种复杂动作，十分奇妙。在某些特殊场景中，你需要使用一些别的武器，如枪支等。弹药有限，要想闯过这些地方，恐怕要仔细策划一番。单人游戏模式的主要武器是激光剑，连线作战模式丰富多样，可选择的武器也要多些。不过那样一来，你可能就扮演不成杰迪武士了，游戏为你准备了不少“使枪”的其他角色。另外，你与对战者可能要先费一番口舌，决定谁来扮演坏的一方（“暗黑杰迪”）。

《星球大战第一集：欧比旺》将于今年秋天上市，目前游戏的详细情况透漏得不多，原因之一是开发者在许多重要特性上都没最后拿定主意。他们正在考虑是否为玩家准备一个场景编辑器，让玩家设计自己的战场，是否可以在游戏中自己设计武器等等。操作界面也未最后敲定，他们要反复试验，力图让玩家一上手就产生好感。好在他们还有足够的时间，而玩家也有足够的时间准备好自己的激光剑，融入星战的世界……



超级克拉鳄Ⅱ（Croc2）

游戏类型：动作
制作：Fox Interacive
发行：EA
系统配置要求：奔腾Ⅱ233、64MB内存、WIN9×

本来，鳄鱼是一种冷血、凶残的动物，无论何时都象征着血腥和力量，但只有一个例外，那就是我们的“超级克拉鳄”。在《超级克拉鳄》一代中，这只活泼的小鳄鱼便给我们留下了深刻的印象，现在它又扭动着略带笨拙的身体跳过来了。

《超级克拉鳄Ⅱ》在总体形式上没有太多变化，而在图像、音响等方面的进步却十分明显。首先在场景上，比一代要细致许多，从树木到流水都具动感。在人物（是人吗？）造型方面采用了更多的多边形组成，克拉鳄的动作，包括转身尾剪和踩脚等攻击姿态极具质感，使人真切感受到小鳄鱼每个动作带来的震撼。

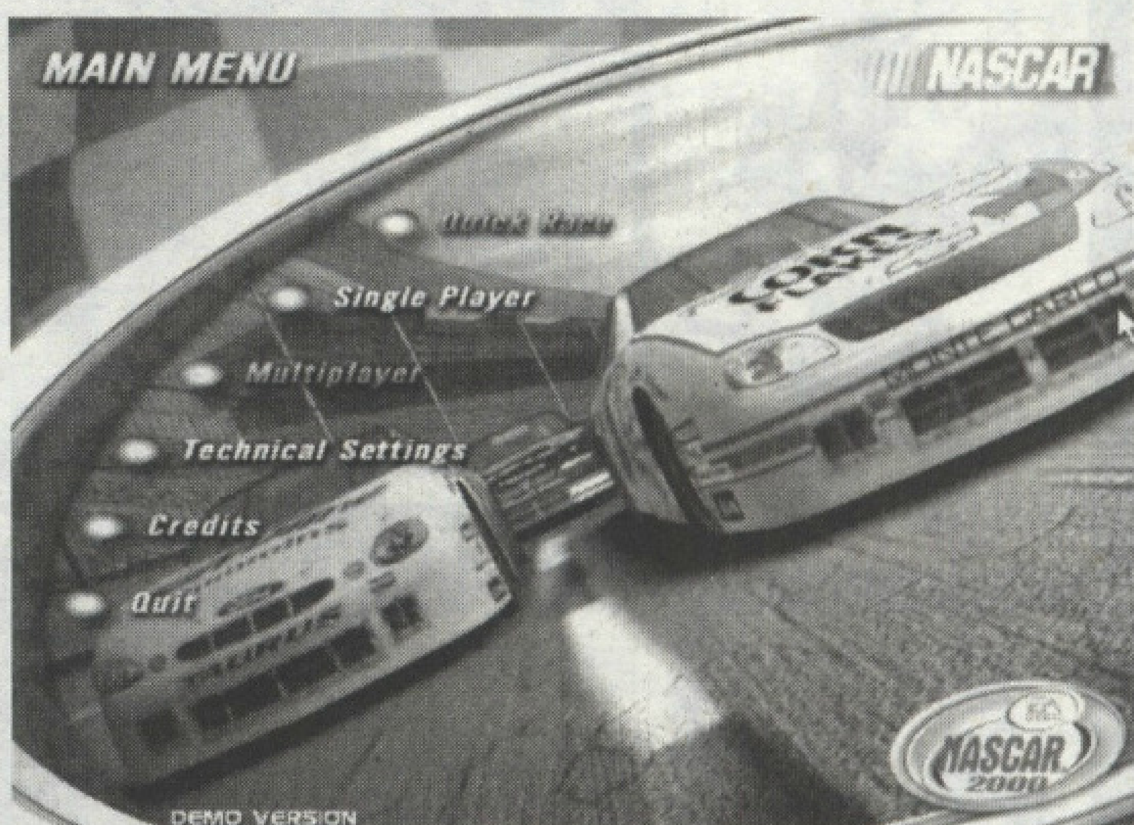


其实，当初玩《超级克拉鳄》也并不因为它的画面如何如何，主要是PC上的“玛丽类”游戏不多，《超级克拉鳄》则正中下怀。对于《超级克拉鳄Ⅱ》，尽管在图像、声音上有所长进，但真正吸引人的恐怕还是它的游戏性，毕竟现在好看的游戏太多了。《超级克拉鳄Ⅱ》中的英雄不是什么王子或是骑士，而是一只笨拙可爱的小鳄，在一个奇幻的世界中，面对面目并不可憎的敌人，完成一个个快乐的任务，这才是游戏的迷人的地方。

云斯顿赛车2000（NASCAR2000）

游戏类型：竞速
制作：EA SPORTS
发行：EA
系统配置要求：奔腾200、64MB内存、WIN9×

《云斯顿赛车》系列是少有的几款“雁过留声”的赛车游戏之一，《云斯顿赛车2000》的制作公司EA SPORTS则更是威名赫赫。如果说《极品飞车》系列以华丽著称，那么《云斯顿赛车2000》就可说是以真实取胜。



和《极品飞车》不同，《云斯顿赛车2000》更加依赖于真实数据，从赛车、赛道到赛手都取材于真实。游戏在画面效果上不及《极品飞车》，赛道更是谈不上华丽，但其真实的临场感则略胜一筹。由于采用了真实数据，加上各种天气的模拟，玩家将体会到赛手作为一名运动员所感受到的紧张和压力，而不是那种酒后驾车的花花公子。伴随着隆隆马达声的是运动精神带来的荣耀。



尽管喜爱《极品飞车》的朋友居多，也不能因此否定《云斯顿赛车2000》，因为我们需要各种类型的游戏，在这一领域，《云斯顿赛车2000》无疑已走到了前面。



BioWare似乎就是优秀RPG游戏的代名词。自从1998年《博德之门》上市之后，BioWare便被推到了制作RPG游戏的最高地位。正当广大的RPG爱好者翘首以待《博德之门Ⅱ》上市之际，2000年E3大展上又传来了BioWare的爆炸性新闻：一款全面超越《博德之门》系列的新RPG游戏被BioWare开发出来。而这款游戏以其精美的画面、出色的创意和另类的设计被多家著名游戏杂志一致评为2000年E3最佳RPG游戏大奖，这就是——《无冬之夜》（Neverwinter Nights）。

BioWare一直致力于创作最佳的RPG游戏，这次他们用另类的设计思想去设计了这个标志着他们RPG事业逐渐走向成熟的作品。《无冬之夜》将不同于以往的《博德之门》系列的假3D真平面的RPG设计，而是一个真正全3D设计的RPG游戏。在游戏过程中将出现更多的NPC人物，庞大的道具系统和更引人入胜的故事情节。

该游戏使用的将是以前《博德之门》中使用的“OMEN引擎”的改良版本——“Aurora 3D引擎”，这个引擎已经在著名的《孤胆枪手Ⅱ》中被成功地使用。玩家可以在游戏中去体验这种改良引擎的威力。但是，就算是原样引用这种引擎，玩家也是应该满足于引擎的强大表现力。我们已经很吃惊于这种引擎在细节方面的表现水平了：比如那些阳光的光束、飞落的树叶和天气的变化，的确让玩家感到一种高度仿真的真实感。设计者这种绘图方面敏锐的才智和观察力使我们感到钦佩，同时还让我们想起了他们早期的一些经典游戏，如《博德之门》和《孤胆枪手》。在E3大展上，游戏制作者Trent Oster还向外界大肆卖弄游戏中的全金属战衣，金属表面闪闪发亮，并反射着光芒；动态的人物倒影，随着光线角度的转换而产生变化；真实的阴影效果，所有的移动物品看上去都表现得很具有物理性，就像现实生活中的一样。因此，我们还是对于游戏引用以前的引擎这种节约开发力的方式感到无可非议，至少这比特意为游戏专门制作一个引擎要节省时间，况且它的3D效果也不错。

眼下RPG游戏的一大弊病是操作上的繁琐和游戏规则上的复杂化，但是如同《博德之门》系列这种样类型的大作为了游戏的完整性，确实很难避免这些弊病。然而，我们欣喜地看到，BioWare已经在《无冬之夜》中尽量地改正这些弊病（当然是在不影响游戏完整性的前提下，因为游戏的庞大系统绝对不次于《博德之门》系列的）。改正的方式就是尽量简化用户操作界面：首先，为了把界面设计

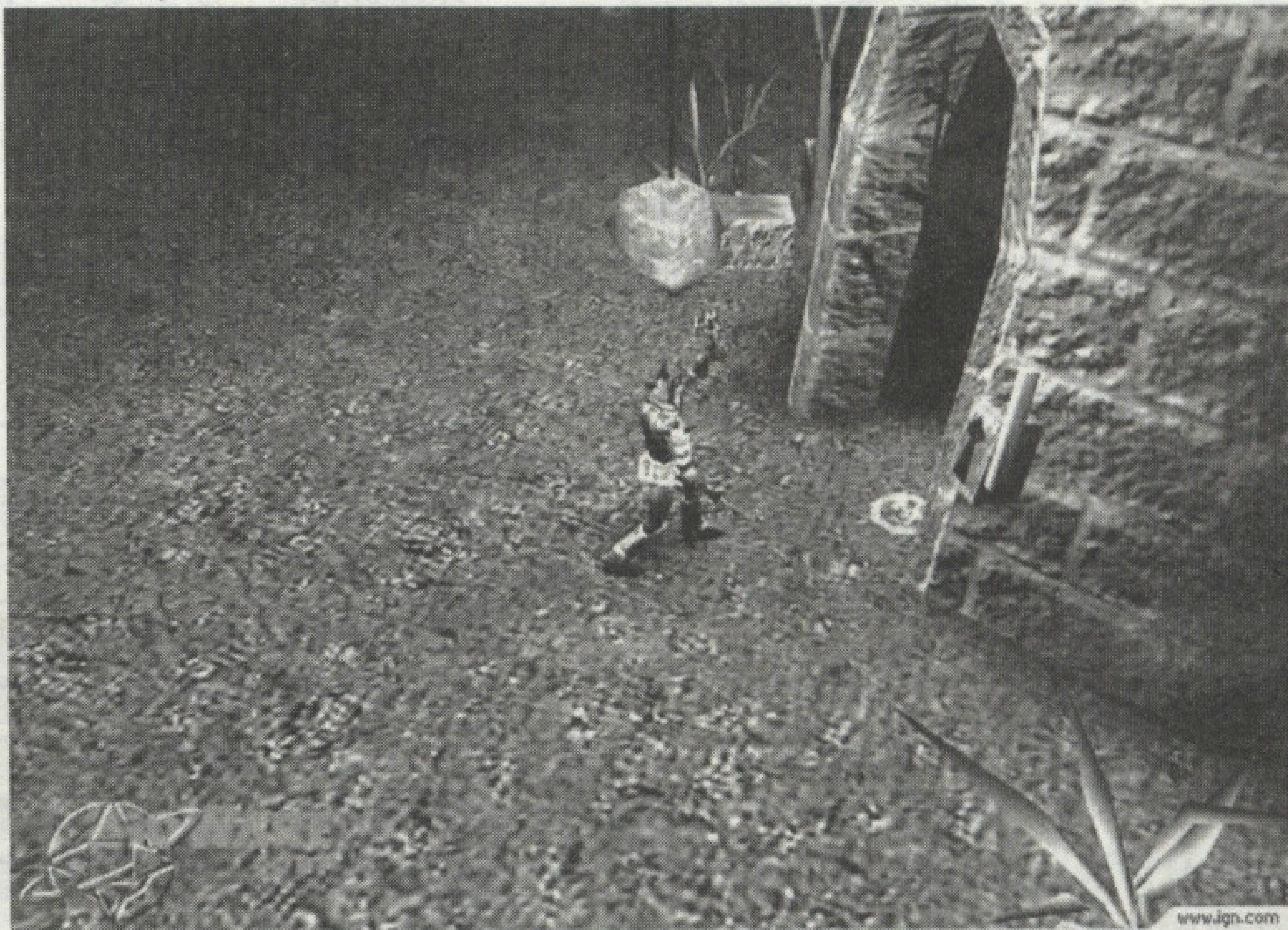
得细腻一些，并且使用户界面避免阻碍玩家的视线，他们把界面放在了底部并设计成了半透明色，这样你便能看清楚用户界面后的动作；其次，菜单也是尽量地简化为极好用的操作，基本上你只要在



你控制的人物上点一下，一连串的选择就会出现在角色的头上方，只需点你想要做的，你就可以完成一个操作。最后，屏幕底部出现的那个看上去象WINDOWS任务条的界面是用来快速装备和卸除装备的，这样你就不用到你的背包里到处寻找你经常要使用的东西了。

游戏另一个不同于《博德之门》系列的大改进表现在：游戏规则首次更改了“AD&D（龙与地下城规则）”，使用了一种名为“AS-OF-YET”的全新规则，游戏开发者称之为第3版的“AD&D”制作标准。自从“AD&D规则”出现在纸上游戏中开始，一直没有作出很大的改变，很多相关的游戏非常遵守着这个规则的第2版而没有作出任何改变。这次，这种新RPG游戏的规则更改，意味着玩家可以选择以前所不能选择的很多种族了。在《无冬之夜》里，玩家可以从一连串的菜单中选择创造你自己喜欢的人物：侏儒、小精灵、土地神、半成年人、成年人……也因为有了规则上的改变，使得多数关卡看上去已经不太像“AD&D”的风格了，几乎是一个全新缔造的新魔法世界。规则的改变提供了玩家更多的选择，同时游戏中将出现更多的种族：野蛮人、诗人、德鲁伊教团员、斗士、僧侣、骑士、牧师、流氓、魔术师、巫师……每一个种族人物都是特有的，游戏提供了超过2000个人物肖像以供选择。此外，各种装甲、法衣、头发和皮肤的颜色也很多样化，都是自由随机选择的，这意味着玩家每次重新进入游戏时，将永远不会看到完全一样的人物，而几乎是“每次都有新感觉”。但是，这个更改的第3版的“AD&D”被游戏开发者小心地保守着秘密，而我们只是知道改变了规则的世界中将出现28种模块的地图。游戏系统是庞大的，最高明的玩家至少也需要超过100小时的游戏时间。

游戏中，最精彩的还是单人模式的战役，将会有28个大关卡的任务模式。但是，《无冬之夜》中最吸引人的还是它的联机模式。除去常规的联机模式以外，游戏附加的联机规则更是让人心动，表现在：通过游戏附带的编辑器（AURORA大型模块工

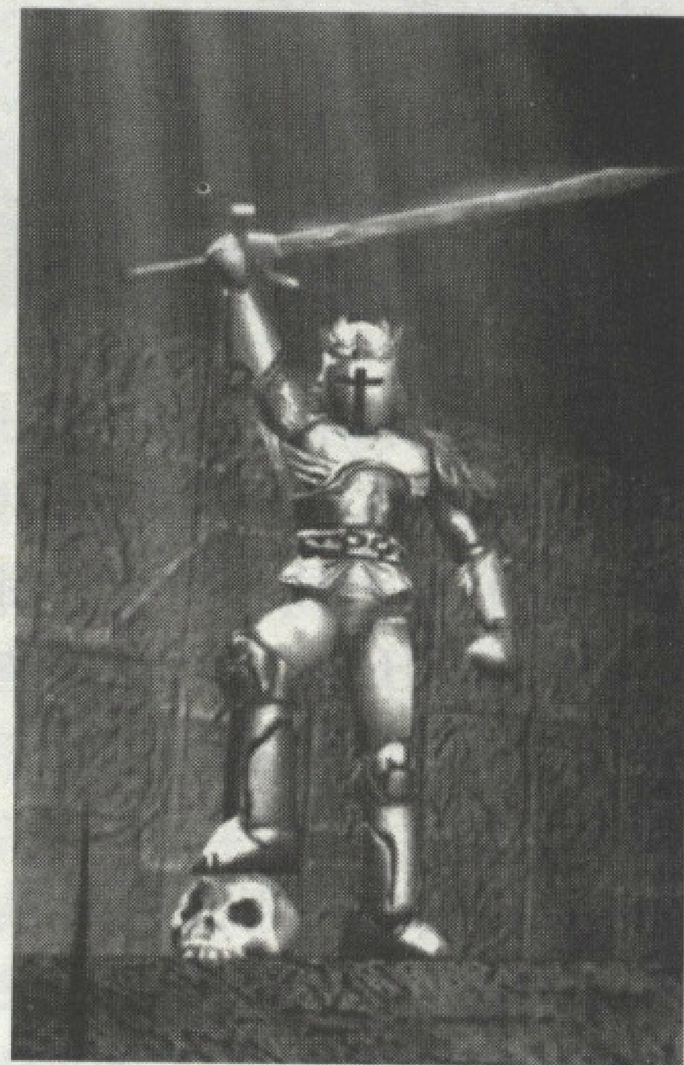






具包），我们可以创造出自己的世界，并且能够控制绝大多数的游戏参数包括游戏规则，几乎是一个网络游戏网管的权限。而游戏甚至支持64个玩家在同一台服务器上玩（当然这要建立在线路支持的基础上），玩家这次可以扮演一回类似于MUD游戏天神的角色了。这几乎就像是一场你组织的大型集会，你和众多的朋友在同一个世界里自由驰骋。而更重要的是这种AURORA大型模块工具包的使用非常简单易学，其中还包括了众多的模板，如果借用模板的话，在少于3分钟的时间里你就可以创造出一个快速关卡来。如果你的网络线路很好的话，你还可以自由地用同一种身份在不同的服务器世界里移动，这种惊人的技术让我们想象到了一个崭新的网络游戏天地。相信如果成功地实现这种技术的话，估计这将是未来所有电脑游戏的发展方向，而根据E3上该游戏开发者的介绍说，其实这种技术已经被他们设计得很完善了。

目前网络联机游戏上最很严重又无法避免的问题就是作弊，那么《无冬之夜》又将如何解决这个问题呢？BioWare已经对外宣称他们将会尽他们的能力去限制网络游戏上出现的作弊现象：而解决的办法很简单，就是把所有的控制权回收在游戏主机上。游戏有3种方式可以在联机游戏结束后保存你的人物：以客户为基础（安全系数最小）、以服务器为基础、设置个人特征（最完全）。而设置个人特征就是收藏在BioWare服务器上的，在你离开游戏时，这里是最安全的保存数据的地方，犹如在坚果壳中一般。为了成功地防止作弊，服务器会自动检查每一个人物，并且比较这些人物在最后一次游戏中的发展和升级。检查的内容就是此人物是否存在作弊的可能，比如，某骑士是在早上8点创造的，在下午4点时升到了第14级，并且拥有了一把超级圣剑，服务器会依靠你人物的记录察觉到，在区区8个小时时间里，你不可能升13个级别及拥有如此强大的武器，然后你就会被降级，那把圣剑也会消失。这种严密得几乎不差于任意一个MUD游戏的系统，也许真的可以象游戏开发者所说的那样，淘汰一切目前流行的网络MUD游戏。



也许我们不知道，这个强劲的新型RPG游戏已经在BioWare的总部被秘密开发了近3年了。他们的劳动是否将会有所得呢？我们将拭目以待……

总评 94

制作	BioWare	类型	策略
发行	INTERPLAY	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



Wargamer 拿破仑 Napoleon 1813战史

上海 ZEUS

拿破仑·波拿巴（1769-1821），这位出身于法国科西嘉岛破落贵族家庭的伟人是法国资产阶级卓越的军事家和政治家，法兰西共和国第一任执政者（1799-1804），也是鼎盛一时的法兰西第一帝国的皇帝（1804-1815）。拿破仑的一生是戎马征战的一生，他亲率大军横扫奥地利、意大利、埃及和叙利亚，多次击败"反法同盟"，使当时的法国达到鼎盛时期。虽然在后期屡战屡败（1812年征俄、1813年莱比锡会战和1815年滑铁卢战役），被流放到圣赫勒拿岛，6年后在那里去世，但是其军事天才是谁也无法否定的。《拿破仑——1813战史》（Wargamer：Napoleon 1813）是Empire Interactive公司著名的战争游戏系列的最新作，该游戏把玩家带到了1813年硝烟弥漫的欧洲大陆，让玩家体味拿破仑当年的成败。游戏背景设定为公元1813年初到1813年秋季，历史上这段时间正是拿破仑在1812年入侵俄国遭受重创撤退回国后，重整军备，迎击"反法联盟"，直到莱比锡会战的法军失败。当然，玩家可以在其中作出自己正确的战略部署和战术构想，从而改变历史，拯救法国于危难之中，取得当年拿破仑未能得到的胜利。游戏的主要战场集中在中欧的法国、德国、波兰和奥地利等国，从巴黎到布鲁赛尔、从汉堡到维也纳，纵横半个欧洲，真实再现了大规模战役的激烈残酷和惊心动魄的场面。

这部游戏与传统"战棋"游戏不同，是一款融战略、战术于一体的游戏，操作也远比大部分战略游戏复杂。如果你是一位自认具有军事指挥才能的战争游戏迷，这款游戏就是为你这样的玩家度身定做的，绝对值得你一试身手。

游戏开始时，玩家可以按自己的喜好选择扮演拿破仑的法军或"反法联盟"。两大阵营各有其优势和不利之处，基本势均力敌，选哪一方的难度都差不多。

当扮演法军时，玩家必须在德国西部集聚兵力，联合波兰和意大利等国，尽力堵截联盟军的进击，并积极重建在俄国消耗的宝贵军力，以期在完成整备后与"反法联盟"决一死战，藉此重新夺回法国在欧洲的霸权，彻底肃清反对拿破仑的敌对势力。由于先前入侵俄国实在输得太惨，拿破仑在俄国凄凉的荒原上失去了大批身经百战的优秀军官和40万精锐士兵，法军在战役初期将面临相当艰苦的局面。

扮演"反法联盟"时，玩家必须趁法国新败、国力衰落之机，在德国东部联合反对拿破仑的俄国、普鲁士、奥地利和瑞典等国，集结优势兵力，以求彻底击败看来仍不可战胜的拿破仑和他的军队。不过，联盟军队素质参差不齐，如何协调指挥，是玩家最应注意的问题。联盟军的最终目标是击破法军的防御，长驱直入法国首都巴黎以迫使法国投降，并放逐拿破仑。

游戏分为战略和战术两种模式。在战略模式中，玩家可以选择6场战役中的一场进行游戏。这6场大战根据历史进程安排先后，每场战役初始敌我双方的战略部署都依据当年战局而定。身为军团总指挥，玩家必须将各支部队一一调到适当的战略位置上，执行防御或进攻任务，同时不断训练新兵，增援前线。

随着战役打响，双方部队在战场上遭遇。此时，玩家有两种选择，一是让电脑根据双方实力计算战果，其二就是进入本游戏最精彩的部分——战术模式。

在战术模式中，指挥系统较战役模式更为精细。部队类型主要分为步兵、骑兵、炮兵和工兵4大类，每一类再依据训练度、武器装备等不同因素细分成数个兵种。兵种的属性设定也很详实，各兵种在战场上的作用和优势也各不相同。例如，重骑兵适于冲击结成阵形的敌军步兵，轻骑兵则对敌军炮兵阵地有更大的杀伤力。善用不同兵种的优势，将事半功倍。另外，



伤枕藉……战争的壮观惨烈表露无疑。游戏配乐十分特别，竟是气势磅礴的交响乐。伴着贝多芬的《英雄交响曲》和《命运交响曲》指挥千军万马，真是酣畅淋漓！

相信大部分的玩家都曾经玩过战争游戏，而大部分的战争游戏通常只表现战术，对战略部分涉及较少，游戏舞台大多也仅限定于短兵相接的战场，指挥部队消灭当前所有敌人是唯一目标。但战争绝非简单的杀戮，战争的目的是通过消灭敌方的有生力量，摧毁敌人的战争能力，以迫使敌人服从我们的意志！身为军团统帅，除



阵形也是一个对部队战斗力具有较大影响的因素。部队在开进、进攻与防御时各有不同阵形，不同的阵形作战时的作用也不同。例如，对付敌军步兵挺进时用一字阵形将部队摆开，排枪射击；对付敌军骑兵冲击让步兵采用空心方阵；而我方进攻时就结成实心方阵。理解后，运用起来就不困难。

玩家可以向不同的部队下不同的命令，然后看着部队穿越地形多变的战场，与敌人接战。命令下达后，需要一段时间才能传达到指定部队。命令的传达时间加入了距离因素，下令的指挥官与受令的部队距离越远，部队接受命令并作出反应的时间也就越长。而且，如果指挥官与所辖部队相距太远，士兵们就会变得反应迟钝，对敌军的行动无动于衷，士气也会受影响。当数十支部队游戏在地图上厮杀时，玩家不但要考虑作战方针和策略，还要注意阵形和兵种的搭配及战场上的地形条件，再加上游戏是即时进行的，战局千变万化，一招不慎，往往造成满盘皆输。所以，玩家必须有全局观念，并始终保持清醒的头脑，审时度势，随机应变，才能“攻无不克，战无不胜”。

对于这部反映19世纪欧洲历史的游戏，Empire Interactive公司十分慎重，除了对双方将领的擅长战术与指挥风格有详细考据外，对各国部队各兵种的服饰、旗帜等也有认真仔细的考证。当时的局势是欧洲各国一场混战，战场上往往有多国部队同时上阵，而玩家能容易地分辨出各国的部队。在游戏建议采用的1024×768分辨率下，我们可以看到骑兵们拔刀出鞘，随即是奔雷般的马蹄声掠过平原，向敌军发起冲锋；步兵团列成阵形，枪声此起彼伏，中弹者的惨叫声不绝于耳；炮弹落地，腾起一团团白烟，转眼间一片死

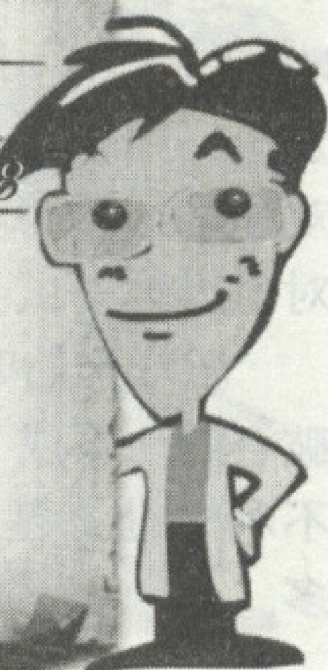
了要考虑战略战术，还有政治、外交、情报、后勤、训练等等重要问题需要操心。而随着科技的发展，最新的技术几乎总是立即被用于战争，战争也由此变得越来越复杂。《拿破仑——1813战史》将战略与战术并重，它希望你扮演的是真正的将军。这是一部需要慢慢品味的游戏，着力于贴近真实。也正因如此，游戏的操作比较复杂，要求玩家先耐住性子、仔细熟悉操作，而后才能从中体会到乐趣。如果你只希望在战场上简单、痛快地拼杀一番，那么我建议你还是去玩《星际争霸》或《装甲元帅》。

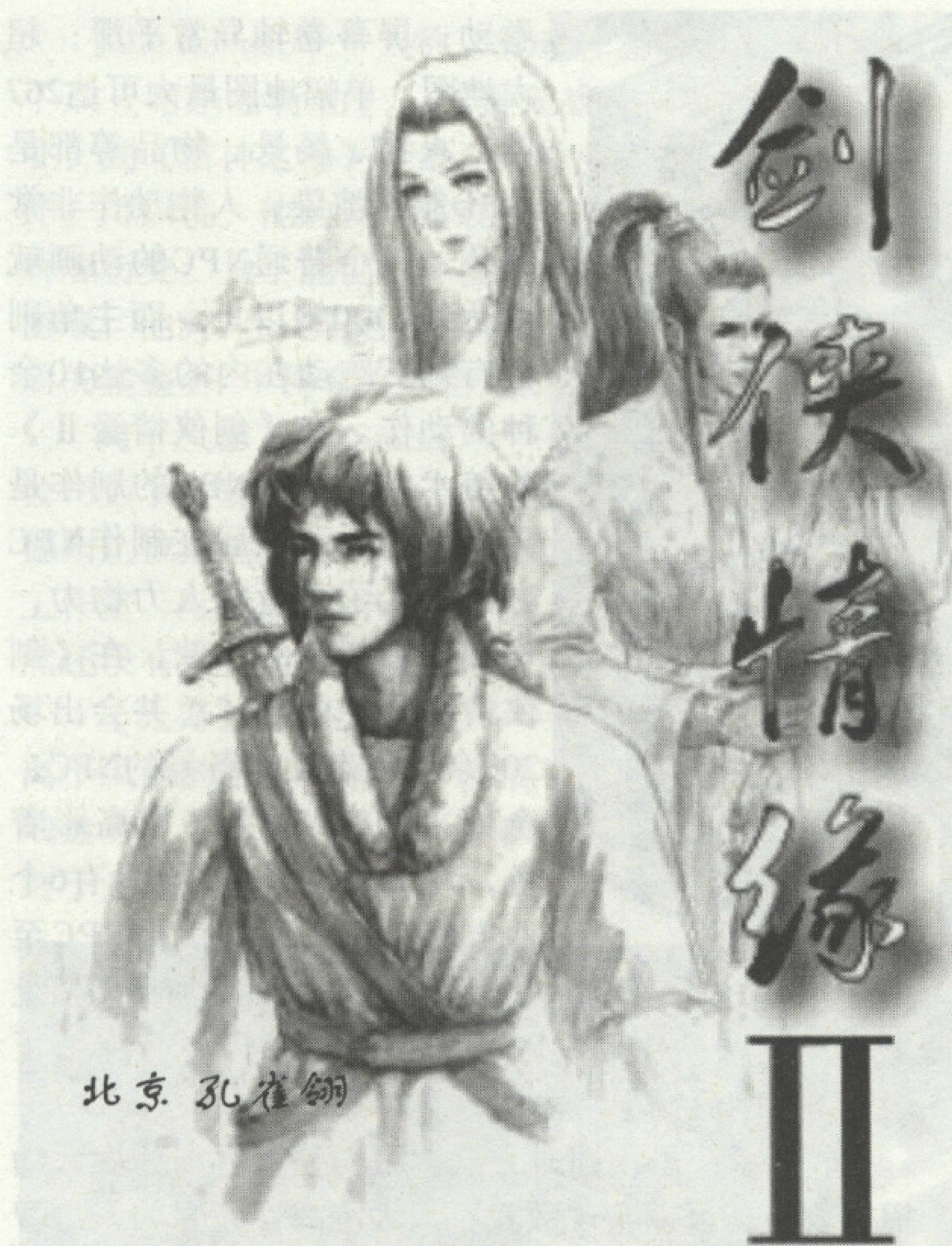
战争从来不是一件简单的事，《拿破仑——1813战史》也一样。拿破仑曾经说过：“不想当将军的士兵不是好士兵！”。想当将军的话，就来试试吧！

总评 83

制作	Empire Interactive	类型	策略
发行	育碧软件	语言	简体中文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



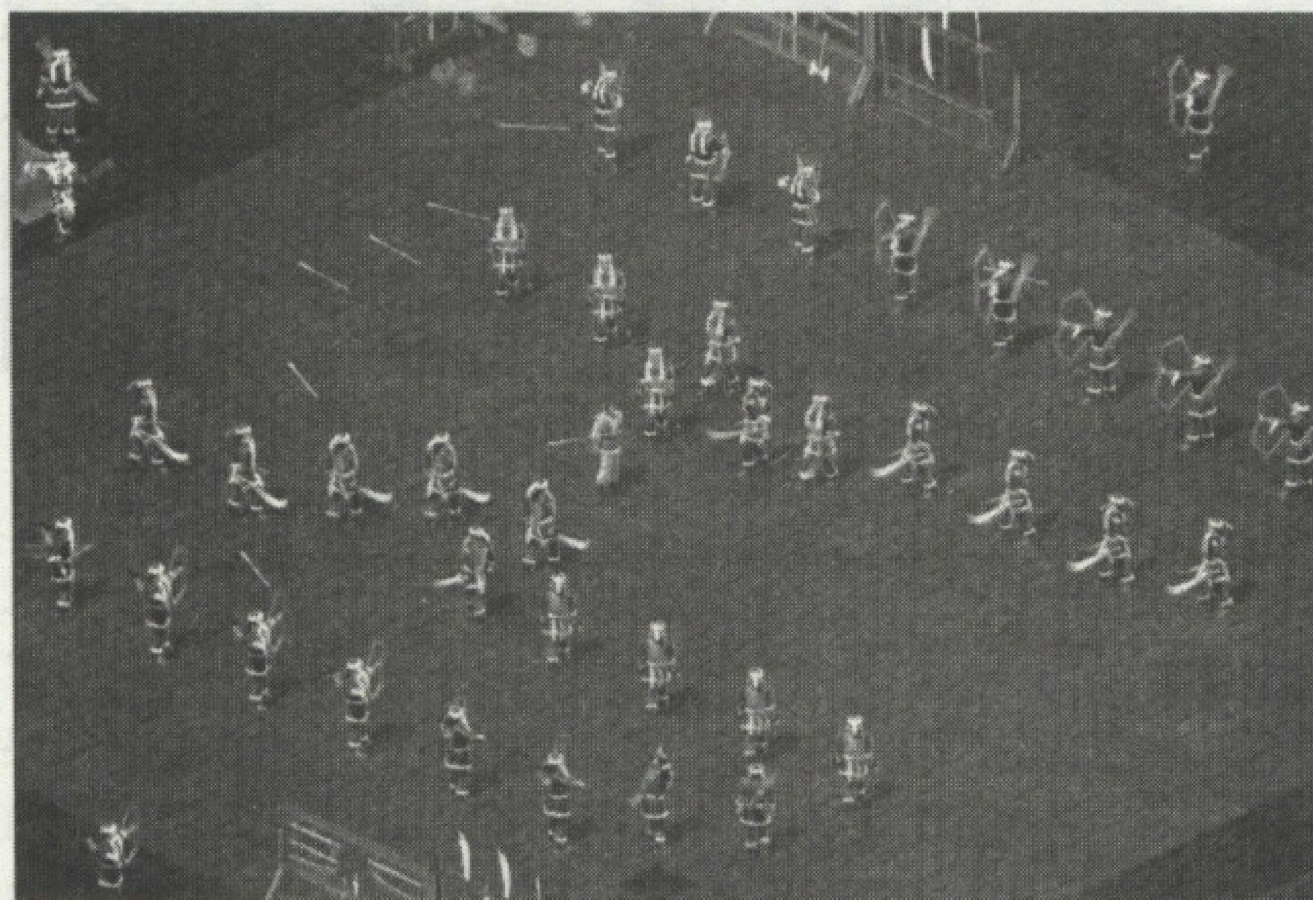


剑侠情缘Ⅱ

北京 孔雀翎

《剑侠情缘Ⅱ》是由西山居创作室目前全力推出的一款古典武侠动作角色扮演（ARPG）类游戏。西山居创作室在将其前一个作品——《决战朝鲜》推向市场后，便集中力量投入到《剑侠情缘Ⅱ》的制作中。

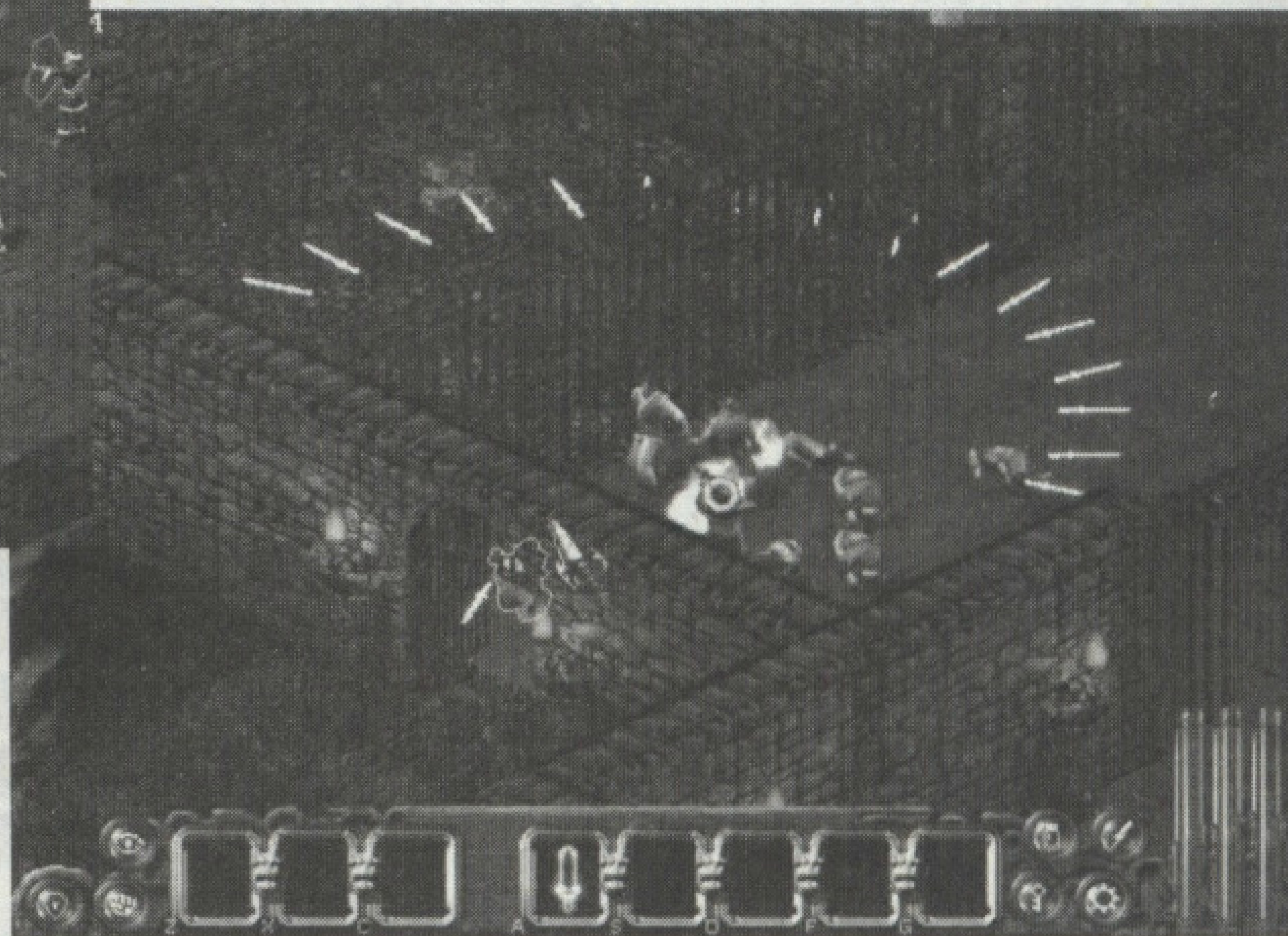
1997年《剑侠情缘》的上市曾在国内游戏界引起



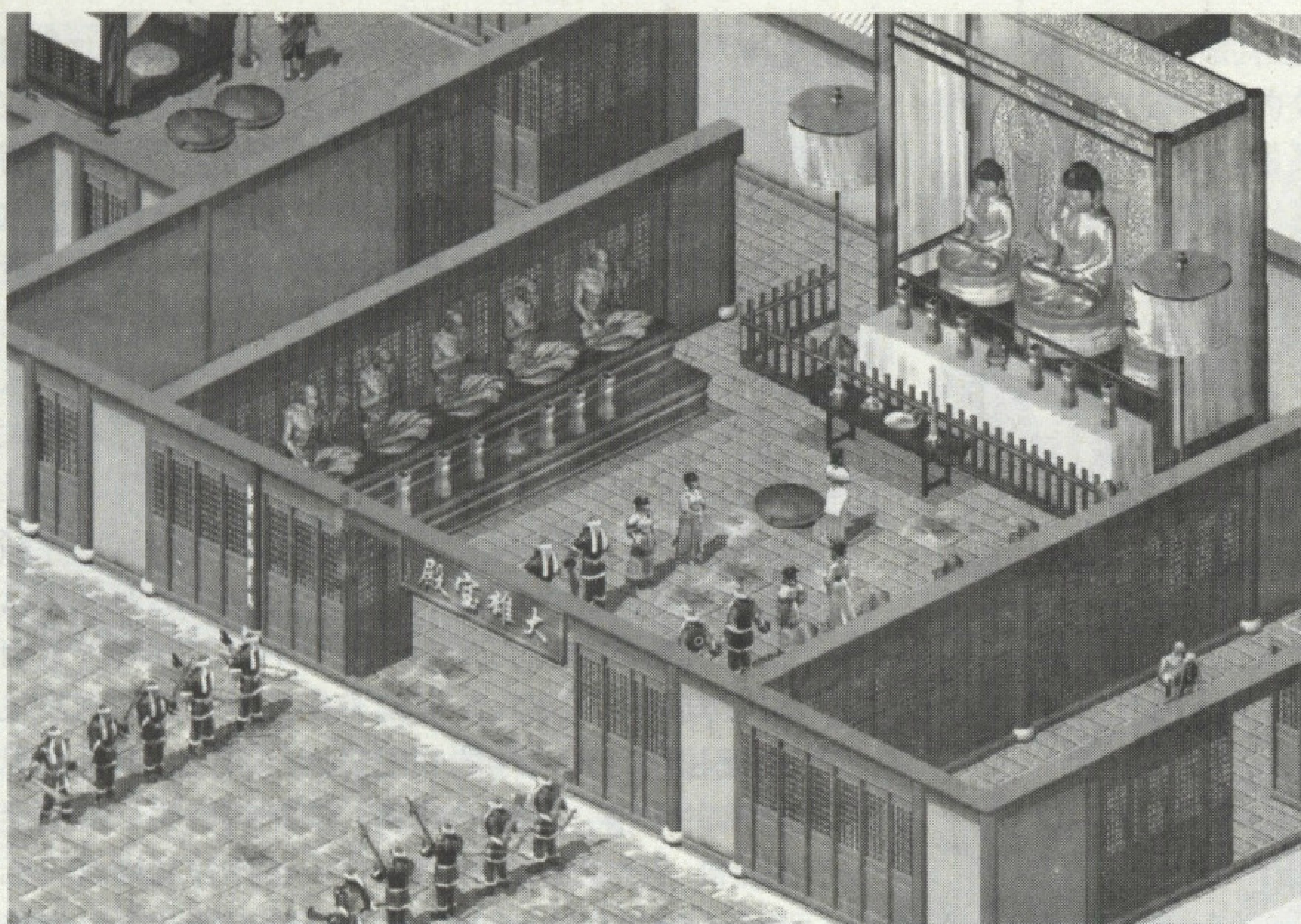
极大轰动，西山居创作室也名声崛起，公众一致认为这是大陆游戏产业正式起步的一个标志。忧国忧民义薄云天的剑侠、生离死别荡气回肠的情缘、特色浓郁的民族音乐、惊险曲折的故事情节等，都给玩家们留下了深刻的印象。《剑侠情缘》采用具有现实主义的剧情，没有迷宫和地雷，多线索，多结局，创新非常多。该作品还由台湾梵太师公司代理在台湾发行。《剑侠情缘Ⅱ》的故事背景承接一代，南宋大将军之子张如梦与金国国师之女南宫彩虹由仇敌成为爱侣（见《剑侠情缘》剑门关一段），二人远走漠外，不问世事。一晃20年过去了，其子南宫飞云已经长大成人，年满16岁，文才武功却已有了几分火候。为了儿子的前途，夫妇二人决定让儿子离开大漠，去寻找其姑母，希望在姑母的教导下逐渐融入社会。天资聪颖却又完全不谙世事的南宫飞云就这样踏入一个他完全陌生的世界，具有汉金血统的南宫飞云却又因为父母的原因为宋金两国所不容。其时宋金南北对峙，局势如同水火。但没有任何世界观的南宫飞云完全无视这一切，他的心中只有一个人。刻骨的思念、真挚的友情、艰难的路途、险恶的机关、扑朔迷离的线索、恩怨缠绵的江湖，这一切伴随着南宫飞云从一个陷阱走向另一个陷阱。起伏跌宕的故事、性格各异的人物、悬念迭起的进程、幽默轻松的对白，《剑侠情缘Ⅱ》以轻喜剧的手法描绘出一个时代的悲剧。如果说，《剑侠情缘》是从“侠之大者，为国为民”的视角出发展现出南宋末年的一段江湖恩怨的话，那么《剑侠情缘Ⅱ》则是从人性的角度出发，用一种全新的理念，从侧面来描述一个在特殊时代里的江湖人士的奋斗和理想。一个悲剧的时代，产生的永远只能是悲剧。

该游戏一改传统武侠RPG的惯例，采用即时战斗方式完美体现武侠中的刀光剑影，采用超大地图真实表现游戏中的冒险世界。

具有浓厚的民族文化色彩的剧情和音乐一直是西山居作品的传统，这些将在《剑侠情缘Ⅱ》中继续发扬和光大。音乐方面将进一步体现民族特色，采用二胡、笛子、三弦、古筝、琵琶、唢呐等民族乐器的音







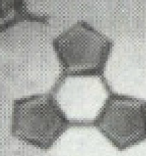
色，并挖掘中国戏曲的素材，融合现代New Age的音乐风格来制作。音效全部采用高品质的原声采样，并根据游戏中的人物位置自动进行声场定位。著名歌星谢雨欣主唱该游戏的主题歌。还记得《将爱情进行到底》中那个青春靓丽且颇具个性的少女小艾吗？她的扮演者就是今年国内歌坛的焦点艺人——谢雨欣。这次，小雨又将在新千年带给我们一个惊喜，那就是担任金山公司游戏《剑侠情缘Ⅱ》的形象代表。相信有几年“游龄”的老资格玩家应该对《剑侠情缘》中的音乐过耳不忘，颇具民族风格的旋律和配乐，歌手深情款款的演唱，完美得体现了游戏所创造的意境。这次，西山居的资深音乐人罗晓音再次出马，精心谱写了两首歌曲：《纵横江湖》和《天仙子》。

《剑侠情缘Ⅱ》作为金山今年的主打游戏产品，早在去年，就受到业界普遍的关注。而作为国内软件业先锋的金山公司，也不遗余力地倾注了大量的人力、物力为产品的上市推波助澜，与谢雨欣所在的英事达文化传播公司合作就是这一系列活动中的亮点。多媒体技术的迅速发展为明星提供了更多、更有吸引力的平台，前有白雪代言的《金山词霸Ⅲ》，今天则是谢雨欣担当形象代表的《剑侠情缘Ⅱ》。可以预言，电脑游戏与电影界、唱片业的横向联系，资源互补将成为一大趋势。

《剑侠情缘Ⅱ》在图形方面采用640×480的分辨率，16位高彩色显示；45度角俯视地图，八方向行走，以像素为单位卷动，屏幕卷轴异常平滑；超大地图，单幅地图最大可达267屏；人物、场景、物品等都是用3D制作渲染，人物动作非常细致，一个普通NPC的动画就可达到1000帧以上。而主角则会有包括跑动在内的多达10余种的动作。在《剑侠情缘Ⅱ》的美术制作中，NPC的制作是重中之重。西山居在制作NPC方面投入了大量的人力物力，也获得了相应的收效，在《剑侠情缘Ⅱ》中预计总共会出场200余个形态动作各异的NPC，全部采用3D建模16位高彩着色，每个战斗类NPC至少有6个八方向动作，而城镇类NPC至少有3个八方向动作，每个动作的动画数平均在15帧上下，而复杂动作的动画数更高达25帧以上，保证了NPC动作的流畅平滑。

战斗系统采用即时方式，可向任意方向施展武功招式攻击；可以实现敌我百人大混战；超强的人工智能，不仅具有优秀的路径搜索方法，而且给NPC引入可视范围、视角等多种属性；武功招式带半透明效果，即时光影效果采用16位高彩色，采用全新的武功装备与升级系统；在即时战斗系统、人工智能、攻击效果、即时光影等多方面超越已经上市的绝大多数同类产品，轻功的使用与发挥更是独树一帜。

《剑侠情缘Ⅱ》作为西山居千禧年的第一款作品，该创作室投入了大量人力物力，希望能以其刺激的战斗、精美的画面、动人的剧情和优美的音乐带给玩家一个全新的武侠世界。



总评 83

制作	西山居创作室	类型	动作角色扮演
发行	金山公司	语言	简体中文
载体	CD × 2	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



John Romero——人称“3D动作游戏之父”。参与了从《暗杀希特勒》、《毁灭战士》、《毁灭战士Ⅱ》到《雷神之锤》等最流行的主视角射击游戏的制作。可以说，他的设计体现了主视角射击游戏的一段辉煌历史。为了能创作一套最华丽且独特的单人射击游戏，他离开Id Soft后自行筹建了Ion Storm，但在这以后的整整4年中没有人领略过他的新作。

离子风暴（Ion Storm）——一个传奇公司。Eidos公司为了实现John Romero的梦想，投资数百万美元在德州达拉斯建立了一间所有游戏设计师都梦想拥有的工作室。可是直到3个月前，这个世人瞩目的工作室居然还没有发行过一部值得称道的游戏。

《大刀》（Daikatana）——John Romero的梦想，离子风暴的希望，游戏“跳票”的代名词，让无数游戏迷等待了太久的游戏。很幸运的是，最近《大刀》终于走入了玩家的生活。



自从John Romero对外宣布开发《大刀》（Daikatana）的消息到如今，玩家已整整等待了3年。John Romero许诺《大刀》将改变以往主视角射击类游戏故事情节空乏、人物个性苍白、玩家不知身在何处、不知为何而战斗等等缺点，将在游戏中加入丰富的情节，使玩家的游戏过程就象是在看好莱坞的动作电影一样紧张刺激……当时这一切令人兴奋不已，可经过3年来不断的“跳票”风波，大多数玩家火热的心渐渐冷却，几乎忘记了它的存在。但当拿到这款游戏，徜徉在《大刀》的世界之中时，我想到了楚庄王的典故“三年不鸣，一鸣惊人”——John Romero不仅兑现了自己的承诺，而且超出多多（这也许是《大刀》一再跳票的主要原因吧）。

跌宕起伏的故事情节

一般来说，主视角射击类游戏不会与长篇故事联系在一起，但在《大刀》中并不如此，因为John Romero的理念就是想让游戏象电影一样精彩。

《大刀》的故事起源于日本的古代，一名叫Usagi Miyamoto的武器工匠，替Shogunate Mishima铸造了一把大刀。不过，后来Usagi却发现Mishima想要利用大刀作不符合武士精神的事情。因此，Usagi带着大刀来到了富士山顶，并且以大刀进行切腹的仪式。仪式结束后，Usagi连同大刀一起跌落至火山口内，至此以后，再也没有人知道大刀的下落。

时间飞逝，转眼间到了公元2455年，经由Toshiro Ibihara博士的努力和研究，终于在富士山中找到了大刀，而且经研究发现了它具有穿越时空的魔力。博士决定使用大刀回溯时光去拜会自己的祖先，不料Ibihara的助手Michi Yoshida却乘机谋杀了博士，并窃取了大刀。借助大刀的力量，Michi回到了425年前，利用他从Ibihara的祖先处窃取的治疗AIDS病毒的药方，赚取了大量的财富。然后他花费大量的金钱在京都的人造沼泽中建立起一座宏伟的城堡，将那把大刀藏在其中并嘱咐自己的子孙世世代代保护这件宝物，使他的财富和地位世代承袭下去。

Toshiro博士的女儿Mikiko和得意门生Hiro将闯入那座城堡盗取大刀，希望能恢复真实的历史。在偷刀的过程中，他们将会遇到囚犯Superfly Johnson，一旦他被救出，就会加入队伍，协助Hiro去盗取大刀。经过3

人不懈的努力，最后终于在要塞的拱顶密室中找到了那把大刀。3人使用大刀穿过时间漩涡返回到2030年，希望能去改变被扭曲的历史，然而不幸的是，他们被Michi的爪牙捕获并放逐到古老的希腊。3人必须找到大刀的能源用它返回到未来。他们将穿越地下陵墓、雅典、卫城和帕台农神庙，最后到达米诺迷宫和牛神城堡。由于3人只找到了部分能源，结果大刀没有使他们顺利回到未来的2030年，而是到达了中世纪的挪威。逃避了鼠疫和其它怪物的追击，历经了重重苦难之后，3人终于返回了2030年的加利福尼亚西部的旧金山。不幸的事情并没有结束，他们落到了Alcatraz——旧金山的监狱岛，如囚犯般在监狱中忍受折磨……冲破层层险阻，到达罪恶城堡，最后找到他们的藏匿之所……最终使历史恢复其本来面貌。

非凡的射击体验

《大刀》作为射击游戏，重点自然是放在实际战斗上。游戏的引擎取自《雷神之锤Ⅱ》，喜爱射击游戏的玩家应该对其操控毫不陌生——与以往的射击游戏一样灵活方便。而《大刀》的亮点主要在于使用大量新式武器与更为“可爱”的敌人搏斗的乐趣。

正是由于游戏演绎了一个非常复杂的故事（玩家需要花费很多时间到处去寻找大刀的下落），使得游戏的场景空间、时间跳跃非常大。游戏共分为4大幕，每一幕都在独特的地点和时间进行（分别为2455年的日本，远古的希腊，中世纪的挪威，2030年的旧金山）。在每一幕中敌人的武器都会有明显的时代和地域上的特点，使得整个冒险过程引人入胜，妙趣横生，令人体验到了4个不同风格的战斗历程。

《大刀》的怪兽并不是从一般游戏中常见的怪物里抽出来的，很多都是我们前所未见的。因为时空的不同，玩家将会与不同的生物交战，包括机械蛙、恶蚊、鳄鱼、巡逻船（日本）；水母王、鹰翼女妖、梅杜莎（古希腊）；飞龙走兽、巫师、Lycanthir（挪威）；战囚、美洲武装直升机、警察（洛杉矶）等共50多种不同的敌人，有些怪兽有“重生”的能力，能自己复活并再向玩家展开攻击。

《大刀》中的武器具有相当好的均衡性，而且拥有繁多的种类（每一个时期都有其独特的武器，而且这些武器无法穿越时空交叉使用）：某些武器适合进行肉搏战斗，如钢爪、大刀；有些武器适合进行攻防战，如火箭发射器（Sidewinder）；某些武器适合一对一“单挑”，如半自动短枪（Shoteycler-6）；甚至神话中的武器也将能派上用场，诸如“神锤”（Hammer，一种能制造地震的槌子）；“宙斯之眼”



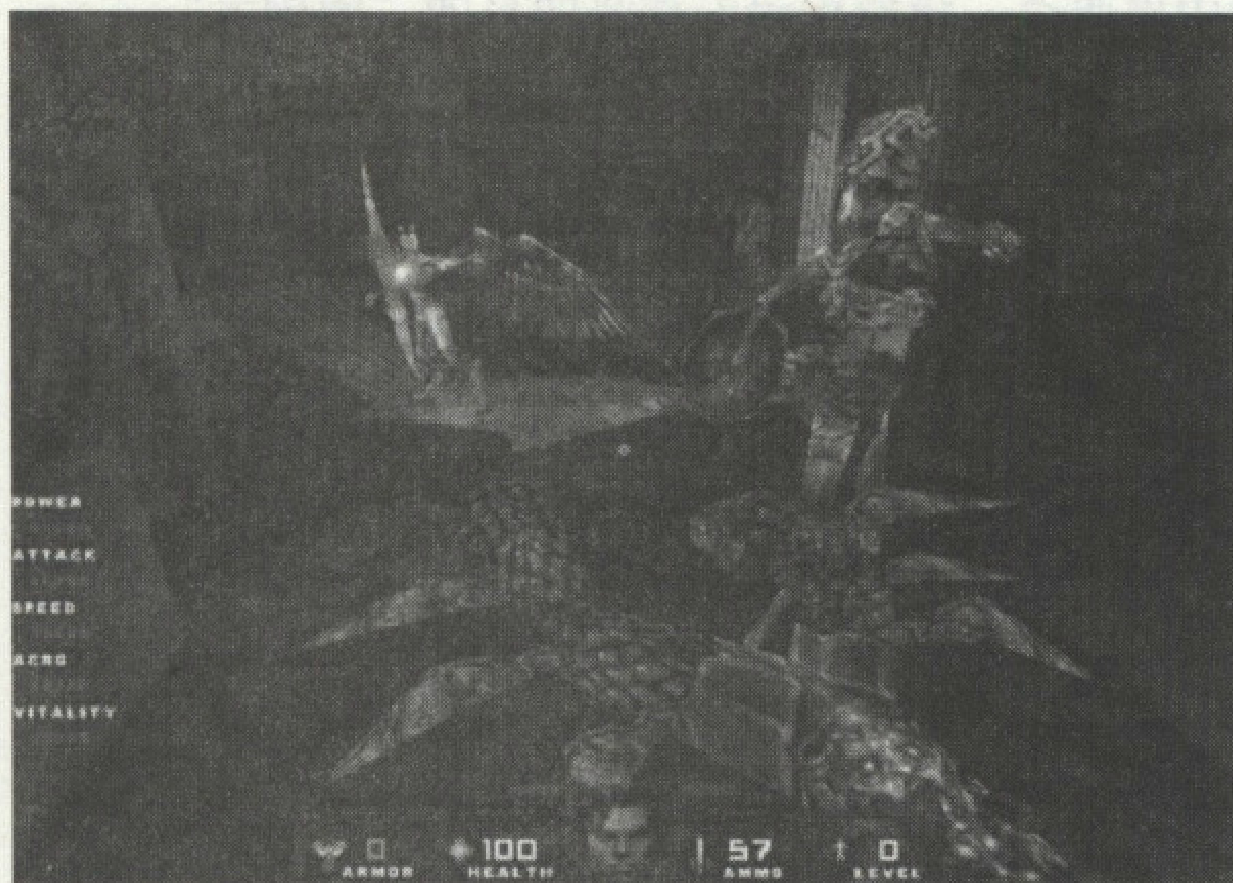
（Eye of Zeus，能放出闪电造成严重破坏）……运用适合的武器寻找不同敌人的弱点，那种置身游戏中的感觉，实在令人难以抗拒。

“新”成份的加入

《大刀》虽然是一款主视角射击游戏，但是其中加入了大量的角色扮演特色，并且游戏的计分方法会受经验影响。

首先，添加战斗伙伴是游戏的创新和大胆的尝试。游戏刚开始时，玩家只能扮演Hiro，任务只是孤独地与怪物群交战、猜谜语、取钥匙前进。但过不了多久，玩家就不会再寂寞了，将有二位各具战斗特点的伙伴加入，跟你一起完成任务。虽然伙伴在每个关卡均只有3种武器（常为较普通的武器），而且是由计算机自动操控的，可是在玩家的“英明”指挥下，Mikiko的敏捷灵活，Superfly的孔武有力，将会在特定情况下，发挥非凡的效用和威力。在不同的关卡中，在受到伙伴协助的同时，玩家当然也有责任去保护他们，因为他们的速度与力量并不能时刻使他们免于伤害（毕竟电脑的AI比人还是差很多）尽管当他们生命值不足时，遇上敌人会自动躲起来，但是他们还是有可能死掉。虽然Hiro可以用自身的能量来复活他们，但代价是很大的。所以，游戏过程中必须时刻注意伙伴的情况，采取一些相应策略手段来保护他们，否则攻关过程将是非常痛苦的。当以Hiro通关之后，玩家还可选择用Mikiko或Superfly进行游戏。

其次，游戏引入了升级系统。与通常的升级系统不同，《大刀》中主角和大刀同样都可以升级，而且他们之间是相互矛盾的——当玩家使用大刀时会给它积累经验值，而当主角使用其它传统的兵器时则会给自己升级。随着等级的提升，主角会得到相应的技能点数，可以把它分配到力量（Power）、攻击（Attack）、速度（Speed）、特殊技巧（Acrobatice）



（例如跳跃）及生命力（Vatality）5种基本的属性中去；大刀的升级则体现在当它达到一定等级之后会逐渐具备7种魔法能量，有的可以直接控制敌人，有的则可以直接毁灭方圆50尺之内的东西（这时主角会被杀死，但同伴可以使你复活）。这种主角和大刀的属性培养的选择，将会让不同的玩家体验到运用不同的策略手段来修练攻关的乐趣。在主视角游戏中加入大量的RPG成份应该算是John Romero为了使游戏更具可玩性的一大创举了。

恰如其分的游戏画面和音效

游戏采用的是《雷神之锤Ⅱ》的引擎改良版，虽然并没使用那些使人惊讶的最新的3D效果，可图画设计仍然保持以往令人熟悉的精美样式（虽利用《雷神之锤Ⅱ》的引擎，但其设计也需付出极大努力）；在色彩方面，《大刀》则仍沿用了《雷神之锤》系列那些乏味的色调——黄色和咖啡色，不过感觉还行。当然《大刀》的画面亦有其过人之处，如画面中的水有半透明的效果，当主角浸于水中，水的流动感表现得更为真实；而天空亦能画出多层的效果，使天上的云层有极为真实的感觉；不同的环境地带能影响行动，走在冰面上，主角的移动可能需要用“滑”来形容；武器上亦加入了粒子效果，如火花及不同颜色的火光；而当四周的环境被击中时，亦会有被损毁的效果出现。改良的游戏引擎还可以描述出各种天气效果，如美术家们仔细描绘的雪花，不管从多近的距离看，都是一样的复杂细致美丽。

《大刀》的音效非常“棒”。由于全面支援DirectSound、A3D 2.0、EAX 2.0以及Dolby Pro-Logic，其音效异常逼真，玩家只要有款好声卡，甚至闭着眼也能判断出敌人所处的方向、远近以及行动速度……此外，《大刀》也拥有13首全部由Will Loconto一手包办的高品质背景音乐。这些游戏的背景音乐将会因为玩家所处时期的不同而有所变化。

继承加创新的网络功能

一款好的主视角射击游戏，没有好的多人联机游戏模式是不可想象的。“与人斗，其乐无穷”是网络对战的真实写照。尽管John Romero对《大刀》最初的愿望是让它具有“吸引人的故事情节”，但却也丝毫不敢降低对其网络功能设计的标准。除了对已有的网络游戏方式进行改进之外，还增添了新的模式。《大刀》的网络游戏共有5种模式：合作模式（Cooperative）、死亡模式（Deathmatch）、组队死亡模式（Team Deathmatch）、夺旗模式（Capture the flag）及Deathtag模式。其中Deathtag是一种继承DOOM TOO的类型，必须4个人才能进行。玩家俩俩组队，队员中一人要控制对方的电脑，另一个才能取己方的炸弹，将炸弹放到对方家里，两人一起跑向“得分区”引爆炸弹才能得分。死亡模式也与以往有所不同，玩家可在Hiro、Mikiko、Superfly中选择，他们之间不再只是相貌上的差距，而是实实在在的存在能力上的差异。Hiro的攻击较为迅速且力量较大；Mikiko移动速度较快且跳得比较高；Superfly一出场就有150的命而且力大无穷。究竟如何取舍就看玩家自己的喜好了。网络模式中唯一的遗憾就是地图太少，游戏仅有16幅死亡模式地图，4幅夺旗模式地图及一幅Deathtag的地图。希望离子风暴公司能尽早推出更多的游戏地图噢！

当然，《大刀》的优点除了上述之外还有很多。John Romero确实可称得上是一名天才游戏设计师，而《大刀》也没有辜负我们为之翘首以待的3年。

总评 90

制作	Ion Storm	类型	主视角射击
发行	Eidos	语言	英文
载体	CD × 1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐

编者的话 忘了哪位伟人或是名人说过这样一句话：人们总是想做一些自己梦想中的事情。也许是由于这个原因，于是就出现了模拟类游戏。而且这段时间模拟类游戏似乎又开始风靡起来，《凯撒大帝Ⅲ》、《法老王》就不必说了，更别说让千万人着迷的《模拟人生》。其实，模拟类游戏的始祖是Maxis的

模拟城市3000无限版

SimCity 3000 Unlimited



《模拟城市》，它的成功才有后来模拟类游戏的繁荣，说它创模拟类游戏先河也当之无愧。据Maxis的消息，《模拟城市3000无限版》（SimCity 3000 Unlimited）将要发行，它究竟是个怎么样的游戏呢？

北京 枫茗轩工作室 玩家可千万不要以为《模拟城市3000无限版》（以下简称“无限版”）只是《模拟城市3000》的一个大补丁，尽管它和前作采用的是一样的引擎，相似的操作界面，同样也是要管理好城市。但“无限版”中包含了许多新的改进及精细而强大的工具，包括增加了一些新的欧亚风格的建筑、可以调整地形和树、强大而易用的编辑器、13个不同的关卡、新出现的4种自然灾祸和加入了与《模拟人生》一样的生活快照。

大家可能记得很清楚，在《模拟城市2000》中是关卡式的挑战；到了《模拟城市3000》中，却没有了关卡这一说，使得有时觉得好像没有什么目的，瞎玩一气。在“无限版”中，这个缺陷将得到改正，每一关都需要不同的策略。比如在法兰克福作市长时，当地有一个一年一度的传统节日，那时不仅要选择好地点，保证好供给，还要时时注意那些喝醉的人。而在另一关，你的城市将会被轻微地震分成4个部分，由于还有更剧烈的地震即将到来，你的工作是调度好4个部分之间的关系，使有限的资源得到充分利用，避免你的城市在地震中消亡。

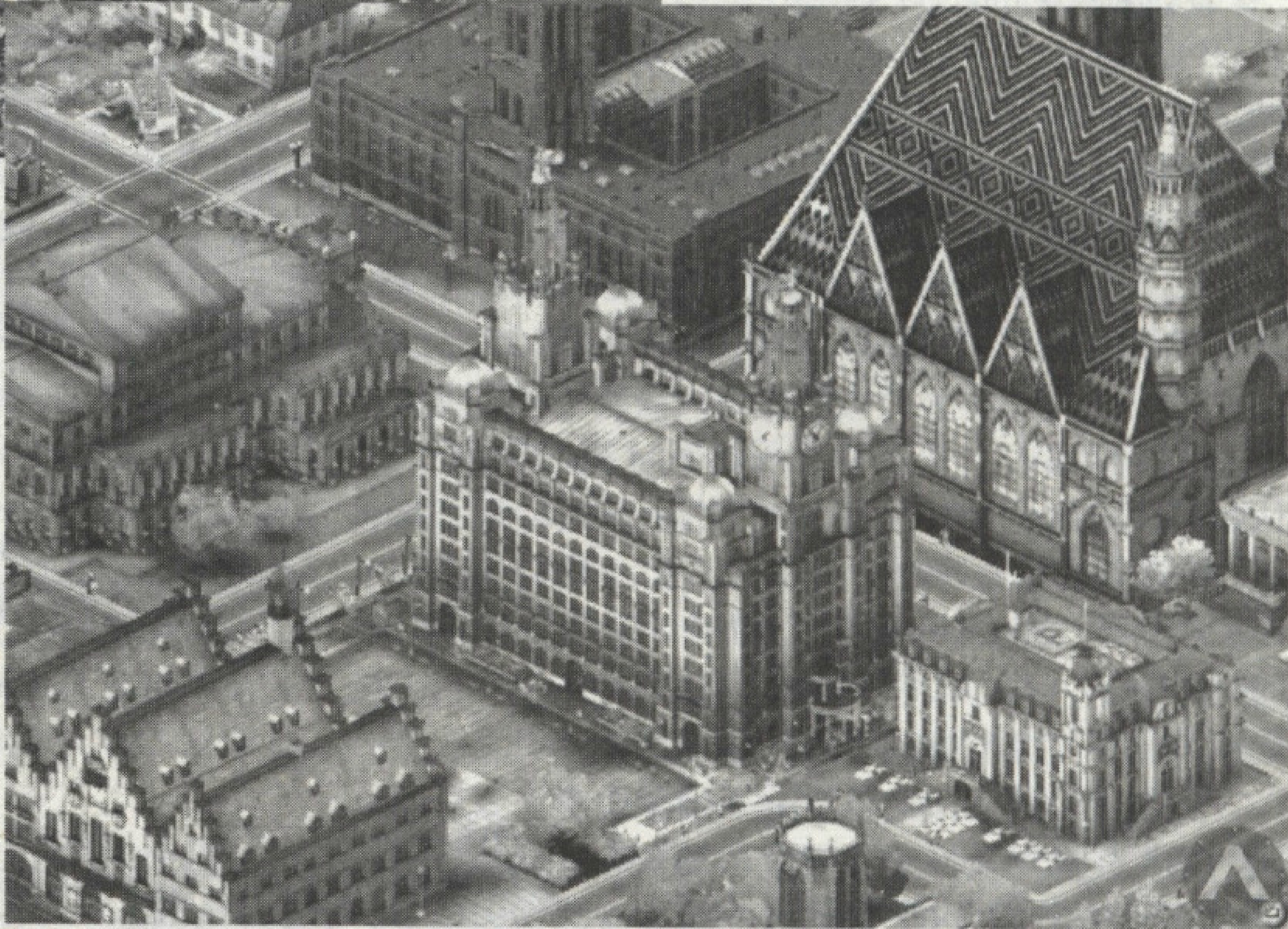
有这么多管理城市的机会，玩家会产生自己更独特的想法，于是“无限版”中就有了一个绝对强大而且可以说是万能的关卡编辑器。这个编辑器提供了很多工具，使玩家能造出你能够想到的任何建筑，甚至可以自己创造出一个类似于长城或者是自由女神像这样的世界奇迹。总而言之，你能用极其简单的工具，造出达到行家水平的东西。

浙江 游侠创作室 “无限版”包含了很多《模拟城市3000》玩家的意见和心得，还有制作小组最新构思的特色，务求把游戏包装得焕然一新。首先是美术设计方面，柔和细致的风格与易学易用的界面刚好匹配，彻底地表现出游戏的长处。还有，可供玩家控制的城市范围变得更宽广了，差不多有100平方英里的土地在掌握范围之内。另外，游戏还包括了400多座建筑物，更采用了3D合成的方式，让其变得更为真实。还有加进去的动画场景也让游戏的表现更为生动；那些熙来攘往的车辆和人群使整个城市仿如真实的一般。



“无限版”的目的是要让玩家建设一个理想中的完美城市，并学习更进一步的城市规划及管理。所以其设计也是针对此点而加入更多新元素，让玩家有更大的发挥。欧洲和亚洲的特色建筑固然是卖点之一，





那些新加入天气状况，自然灾害等，肯定会让其推出成为一时佳话。

更多新的地形，树木，建筑的选项，让玩家真正自由地设计规划你的城市。而更多有趣的地形也加在了其中，包括：雪地，沙漠，丛林，林场等等，让你的城市更加具有自己的个性。

100种新的建筑物将出现在游戏中，而且风格各异。其中你还可以自由选择亚洲风格或者是欧洲风格的建筑体系，甚至于自定义一种风格的建筑，充分发挥一名出色市长的雄才大略。

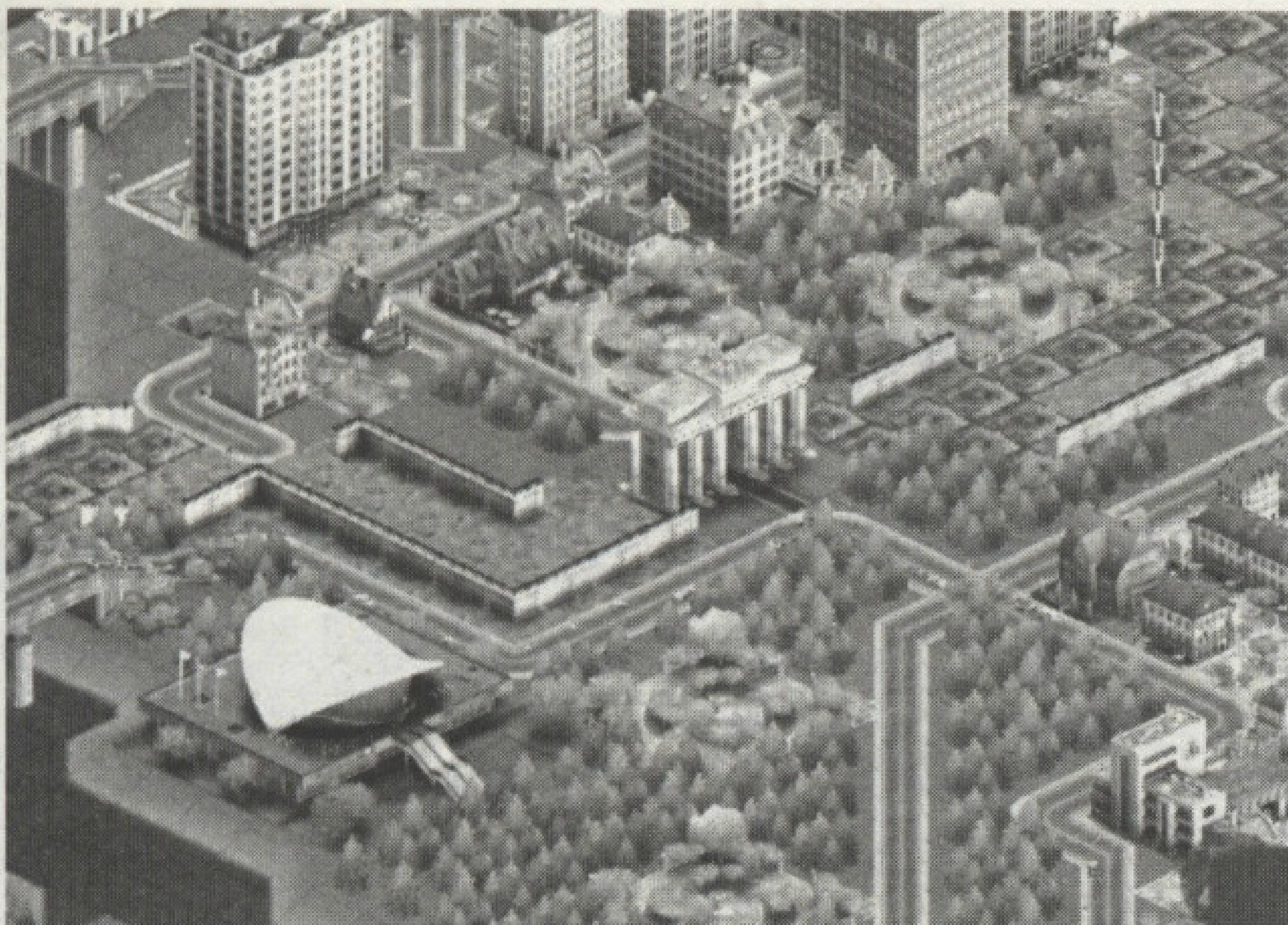
4种新的自然灾害一定会那些出色的市长带来最大的麻烦：漫天飞舞的蝗虫、恐怖的太空碎片、可怕的毒云和巨大的海上旋涡。把你的市民从灾害中拯救出来是你作为市长的职责，然而前提是你必须要有出色的领导才能，不要让这些灾难打败你。当然，如果你害怕的话，也可以关闭灾难的选项，这样你的城市就永远也不会受灾了（不过那还好玩吗？）。

自由替换任意的一个建筑，你可以创造自己的替换体系，替换就会即时进行。甚至于整个城市的建筑都可以在这种设计之下被替换，估计这可能是游戏开发小组听取了那些喜新厌旧的玩家的意见而设计的吧。

综上所述，我们可以得出这样一个结论，就是该游戏中的很多设计其实是玩家的建议，可以说这是游戏创作史上的一个重大突破。也许以后会有更多的游戏开发公司会学习Maxis的这种作法。

北京 释天 Maxis一直是我最喜欢的电脑游戏制作公司之一——因为它们能制作出世界上最好的模拟类游戏（也是我最爱的——谁不曾在脑海里浮现过成为控制世界的“上帝”呢）。所以当其制作的《模拟城市3000》一经推出，我便投入到自己城市的建设和管理中，享受着作为城市的领导者的酸甜苦辣以及种种意想不到的乐趣。经过几个礼拜的废寝忘食之后，“功勋显赫”的我终于停止了疯狂，开始盼望着《模拟城市4000》的到来了。不曾想Maxis却先行推出了《模拟人生》（确实也非常不错）。之后，我想《模拟城市4000》该到了吧，没想到“可恶”的Maxis只是推出了一个资料片“无限版”。

乍一看，“无限版”与前作相比并无太大不同。但是细玩之下，发现Maxis并没有辜负自己的“金字招牌”，“无限版”还是有所进步的。首先，虽然游戏依然没有采用真3D，但是游戏中的建筑物全部采用了3D合成的方式，让建筑物的场景变得更为真实。其



至于如何吸引新的玩家群到游戏中来，Maxis的方法就是给无限版增添了一些功能强大的附加工具，玩家运用这些工具能够体验到一种自由度更高、交互性更强的游戏感受，从而摒弃旧有的对城市模拟游戏的偏见。比如游戏给予玩家从一开始就能全面控制整个地图地形地貌的工具，从城市立足点的选择到周围自然形态的确立随时可以变动，这样做的目的是要让玩家能够建成各具特色的城市类型，从世外桃源，到现代化都市，从荒原的死亡之城，到类似古埃及的神秘之都。而且，玩家如果一旦对眼前的景色感到厌倦，随时可以破旧立新，甚至包括你一手建立起来的帝国，你都可以决定它的生死。



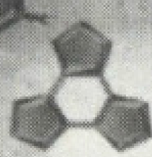
次，游戏中的动画场景更为生动了——那些熙来攘往的车辆和摩肩接踵的人群使整个城市如同现实一般。还有，可供玩家控制的城市范围变得更广阔了——差不多可以搞在上百平方英里的土地建设上。

成都 志云 Maxis的《模拟城市》系列从来就没有被玩家冷落过，从它的第一代起，不管是边远地区刚刚接触电脑的人们，还是在诸如北京、成都等最早感受“新游戏运动”的城市里，玩家都如痴如醉地沉浸于此类游戏之中，不断地用文字、用语言交换着经验。网上站点的游戏社区里要是没有相关的主题，那就意味着没有把握住游戏的时代脉搏，注定会被玩家抛弃。

《模拟城市》系列的发展也远远超过我们的时代，尽管才出了3代产品，名字上却已经跑到了3000年。本来以为这一次恐怕得用4000了，不曾想还有一个英文单词“Unlimited”可以借用，这就是大家见到的“无限版”了。从名字来看，我们似乎就应当把这款游戏看作《模拟城市3000》的加强版。

说它是加强版，是因为游戏的图像引擎、基本界面以及城市管理方式都没有变化，《模拟城市3000》的玩家一不小心恐怕还会分辨不开。Maxis为了保留住老玩家，在游戏细节方面作了一些改进，比如针对3代地图比较单一、缺乏挑战的毛病，玩家这次将可以见到许多全新的场景，每个场景所要达成的目标也有所不同。对于新老玩家来说都是前所未有的经历，当然更意味着增加了游戏的乐趣。又比如对前作灾难设定的补充，游戏新增了蝗灾和太空垃圾这些在现实世界里也存在的问题，大约是为了让玩家在娱乐的同时不要忘记对现实的反省吧？

编者的话 由以上看来，“无限版”所作的改良就是要把它的模拟城市变成一个无限化的世界，从而吸引更多的玩家。虽说“无限版”并没有带给我以前《模拟城市3000》推出时所给我的那种强烈震撼，但是对于期待《模拟城市4000》已久的我来说，还是很有吸引力的，不知你们感觉如何？



总评 89

制作	Maxis	类型	模拟类
发行	Electronic Arts	语言	英文
载体	CD × 1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



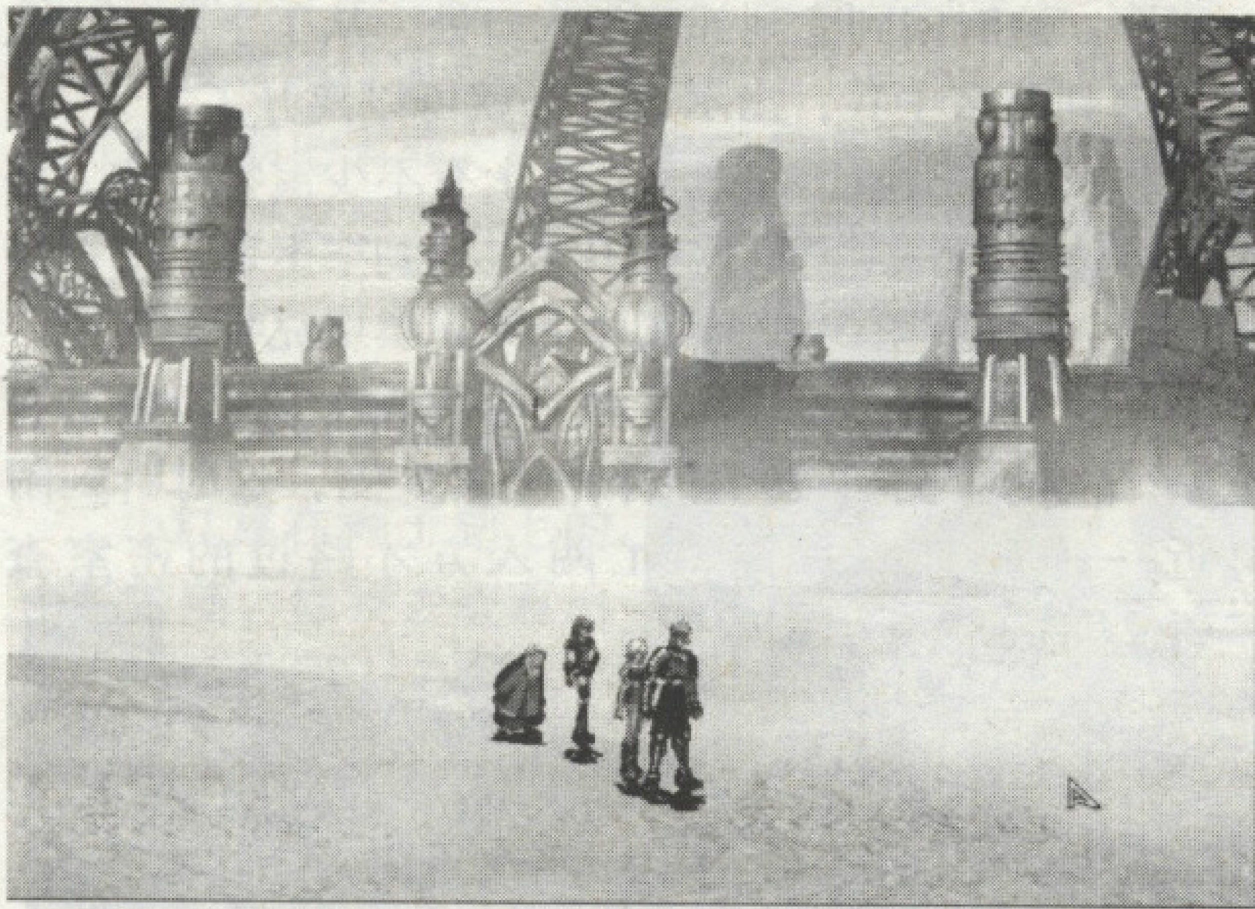


守护者之剑II 伊格丽亚之章

辽宁 枫红一刀流

前记

两年前的葛里斯，修特的家乡发生了一场可怕的虫暴，详和的家园成了人间炼狱，爱妻露儿在这场洗劫中伤重身亡。悲痛万分的修特听长老说只要能到风之精灵的故乡，拔起守护者之剑，就可以实现拨剑者的任何愿望，于是修特开始了漫长的寻剑旅程。

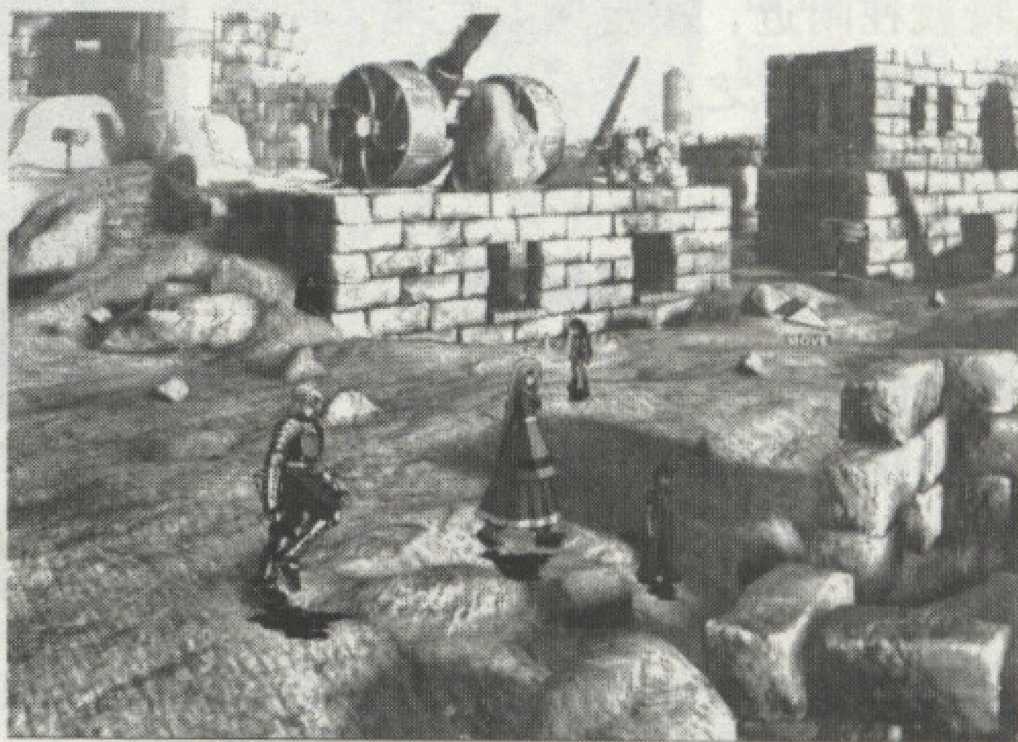


离开故乡葛里斯东行到梅罗镇，打败了弯月使徒路法后继续他的寻剑之旅。雪丽带着兽人族交给她的大地之牙踏上了寻根的旅程，大地神官的传人柯娜以寻宝为由跟随着两人东行（以上是一代和外传中交待的故事）。当走到尤利西方山谷时三人遭遇不明来历的巨龙袭击，修特坠落崖底，雪丽和柯娜生死不明……

一、坠崖余生

当修特从昏迷中醒来时，床边有个蓝衫少女（裘西卡）叫他不要乱走。待她离开后修特望着陌生的石屋不知身在何处，从前的事情也想不起来了。下地在床边找到一支迷渊寒剑后出屋，由山道上去再次遇到那名少女，要向他借身上的剑。修特走到山顶，望着莽莽群山沉思片刻，想起当初到梅罗镇发生的事以及坠崖的经过，这时少女说起如何将他救起，并把他领到石后，看到一只眼睛退化的巨虫。少女被这巨虫攻击受伤，修特突然愤怒地上前杀掉了它（这里的战斗可熟悉操作，点左键调出菜单，在剑技中选一招“爆炎绝杀”，然后在聚气槽补满时冲上去点击它就可将它杀死了），然后失神地想起发生在故乡的往事。

少女说要带他去市集见毕卡奇，在路上会发生一些战斗也会有无关紧要的岔路，只要一直往右走就好了。最后来到西方山闸，人关后往东走遇到伊雷克特，从他的交谈中得知对裘西卡一往情深，也得知风城出现了橘天杀手。往东走找到一间有守卫的大房子就是总督毕卡奇的住宅，进去后得知是毕卡奇巡视时将自已救下的，同时也找到了雪丽的衣物和星之石。这时士兵来报风城有人被杀，伊雷克特已去处置凶手，毕卡奇率手下离开，这时修特可以一人出去逛逛了。



二、虫暴凶徒

往东行遇到裘西卡正与爷爷说话，她决定去风城找伊雷克特，修特也请求同去，他要去见毕卡奇。往东路过虫刑祭台，再走就是风城要塞，在那里遇到毕卡奇，得知伊雷克特已经把凶手放掉了，可能又是因为自己是虫族而包庇罪犯。裘西卡求毕卡奇撤换掉伊雷克特这个司令官，毕卡奇因为要借助伊雷克特的力量没有答应。修特正要开口说话，毕卡奇让他保护裘西卡回到西部山道的家中，路上可能有人溶虫魔出现，修特爽快地答应了。



沿原路回到山路上果然遇到了虫人培植的人溶虫魔，合力击败它后回到家中。深夜修特被星之石的震动吵醒，听到楼上裘西卡正在与伊雷克特争吵，原来伊雷克特拥有施展虫暴的能力，修特认为他就是两年前杀害露儿的凶手，于是冲上前去，但在裘西卡的阻止下伊雷克特仓皇逃走了。天亮后裘西卡决定带修特去找伊雷克特澄清这件事，当进入山间时遇到了爷爷，得知伊雷克特昨晚变得异常暴燥。继续往东来到风城，毕卡奇说虫人召唤的虫魔就要杀到了，伊雷克特已不知去向。修特感觉到星之石的震动，知道伊雷克特就在附近，决定四处找他，也希望能找到那支风之牙，召唤虫暴者的名字已刻在上面。

三、断臂风牙

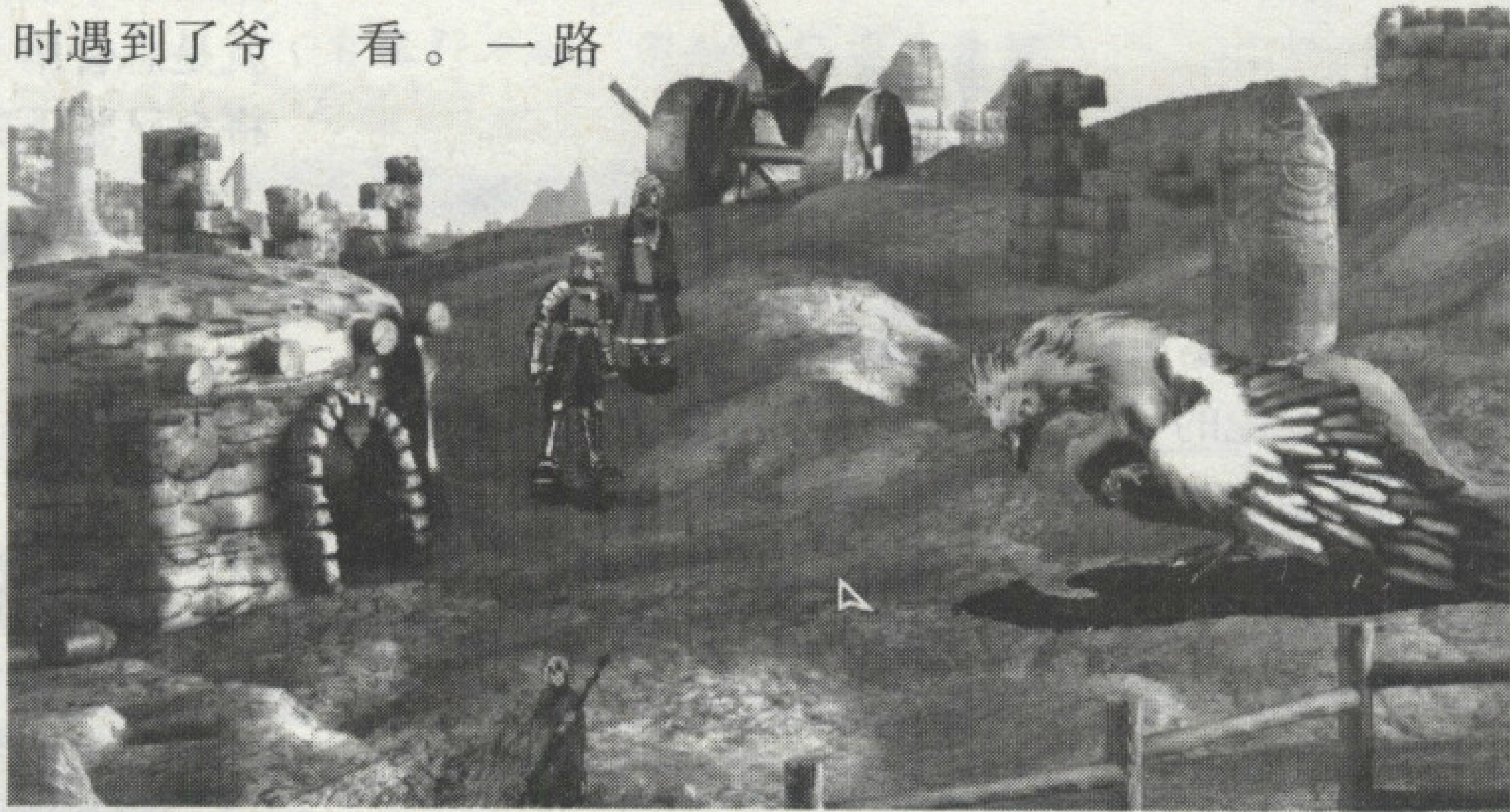
在裘西卡和毕卡奇离开后，一路往东杀到山顶，看到许多被虫王所杀的碎烂尸体。往东走到风炮上遇到虫王，修特全身血液沸腾，仿佛看到了露儿的惨死。上前将其击败后看到了伊雷克特，原来是他用尸体的内脏将虫王引到这里来的，他也是有能力杀掉虫王的人。伊雷克特说风之牙早在十年前就殖入他的手臂了，当初毁掉葛里斯的并不是虫暴。同时他还要求保守今天的秘密，将来终将让修特知道两年前的真象。

回到风城后，全体尤利将士在风墙广场进行祭奠，同时大家都用愤怒的目光搜寻伊雷克特的身影。裘西卡突然冲上高台，悲痛地宣布与伊雷克特取消婚约，正当躲藏于一旁的伊雷克特黯然离去之际，尤利士兵发现了他，在缠斗中伊雷克特被捕，推上虫刑祭台后斩下那只殖有风之牙的手臂，伊雷克特终于死于虫刑之中。

四、西侧要塞

七日后，修特向毕卡奇总督辞行，临别时要求去看一眼那支风之牙。毕卡奇说风之牙安置于西侧要塞的密室，并将通行证交给了他。在去西侧要塞之前必须要去山道家中见裘西卡一面，否则会被守卫的士兵挡回来。安慰裘西卡几句后得到几件装备，接下来还有个任务要完成——在西部山道的迷宫中找到尤利小男孩索伦，他会要修特帮他去找小红翼，然后上山，在石后找到那只红鸟，回去将消息告诉索伦，修特学会解除毒瘟的奥义“断血凝毒”。这时回到尤利部落的入口处，从丁字路口往左走遇到两名士兵，出示通行证就可以离开了。

下面是山道窑洞迷宫，路上有不少宝物可拿，要好好搜掠一番了，最后在山道上遇到毕卡奇，他领修特进入西侧密室，在风之牙上刻着奥扉克特的名字。由于身上星之石的异常震动，修特提出要到其它的密室看看，于是毕卡奇回去拿地图，这时听到附近一阵叫声，忙闯入方才路过的密室查看。一路冲到尽头，吃惊地看到了雪丽从梅罗带出来的大地之牙，这时毕卡奇会出现，问修特是不是要知道奥扉克特的秘密，如何选则关系到结局，选否则毕卡奇说雪丽已死。他突然按下开关，修持落入虫洞之中。



五、天葬祭坛

这里是个山洞迷宫，一开始并不难走，中途遇到雪丽，她是被一名虫人推下来的，在旁边的角落还看到了未死的伊雷克特。修特问他奥扉克特是谁，于是伊雷克特讲起了一段往事。修特和雪丽这才知道原来是他胞弟奥扉克特推下雪丽并抢走了大地之牙，那个毕卡奇与他都是弯月使徒。伊雷克特经过多日的疗养，身体已经复原，三人开始计划逃离虫洞。这里的迷宫稍复杂了点，三人先从起始点左走一屏，右走一屏，然后一直往左走到尽头，往回再返回两屏，往上过一屏，右行两屏，再往左上走就可以看到亮光了，三人合力将飞行中的无眼巨兽制住。在飞行中因为飞虫不荷重负，雪丽朝谷底跳了下去。到达西之山崖的山顶后，伊雷克特会问修特是否要去找雪丽，这时星之石震动起来，奥扉克特就在附近，修特决定先去报仇，再救雪丽。

由山道一直往左上方走遇到索伦，他说虫人已占领市集了。裘西卡正被总督毕卡奇绑在天葬祭坛，于是两人向索伦借过小红翼飞向尤利村落，结果在祭坛上伊雷克特遭到了奥扉克特的攻击，惨死在了裘西卡和修特面前。当修特正要拔剑，奥扉克特像风一样消失了。接着修特乘上小红翼飞离这个地方，在虫洞救起气息微弱的雪丽，同时尤利灭亡于奥扉克特召唤的虫暴。



六、太阳岛上

小红翼在狮子湖上的小岛着陆，修特去查看地形，雪丽在洞中感觉到星之石的震动。这时脚步声传来，见到了阿礼和小云兄妹。修特回来后和雪丽到岛上逛逛，出洞穴一直往右走，再次遇到那两个小孩，问要不要去找戒指。答应他们后往右走遇到一只大鸟，打死它得到情缘戒指，在角落发现壁画，上面刻着模糊的鲁美文字，描述太阳岛的来历，以及有关翼人族栖居爪龙山的事。雪丽问兽人族和尤利人的灭亡是否是宿命，又鼓励修特坚强起来，不要让露儿失望。之后两人往左边走回，遇到中央有路时，上走右行看到一扇门，进入后上行左拐看到一只叫阿布球的长毛兽，与其交谈后加入队伍。退出门往右走遇到一只鸟人，打败它后得到骸骨护膝，回到洞窑后小红翼问是不是要离开这里。

七、爪龙山脉

到达爪龙村后从风车处往右边走，到山顶后看到



风之精灵在空中掠过，修特想又会有村庄受灾了。穿过山庄一直往东走，在山坡上遇到翼人族的首领安南，提到凡勒城主的独生女迦莉亚，并传给两人翼人奥义——火极破邪，雪丽问是否由修特来练。下山坡后由山底继续往右边走去，小红翼从后面跟了上来，向前方的女孩问路，原来她就是凡勒的迦莉亚，说想上柏费斯山需用飞力快车才行，不过她目前正要前往马亚古堡去救老师莱诺，他被爪龙山脉的统治者萨尔大帝抓住了，于是两人决定帮助她去营救莱诺。

沿着山脚一直往右走（在山腰洞穴里可买到道具用品），然后再绕到东方的山顶遇到兽形的萨尔大帝，这家伙血挺多很难打，做好持久战的准备吧，杀掉它后那个莱诺会出现。小迦讲起在凡勒城进行的地下城市建造计划，还要带雪丽去沐浴一下。众人返回到村庄最左边的风车处找到沐浴处，洗浴后众人乘着翼人族的小红翼飞越爪龙山脉，前往北方的凡勒沙漠。到达后发现那只飞力快车已被一名绑着红头巾的女子抢走了，于是众人徒步往东穿过漫漫沙漠，终于来到了凡勒城

外。

八、寻访柯娜

进城后地面传来震动，原来是罗里路已擅作主张在地下爆破了。莱诺和迦莉亚离队，修特和雪丽开始在这个现代都市中逛起来。这时雪丽希望能快乐起来，问修特是不是自己太富想象力了。从起始点往右走两屏，中间有路往上走，再往左走一屏，走中间的路口，再下一屏就可以找到旅馆1了。与女老板交谈得知这里只收男旅客，两人只好出来去找另一家。出门后沿这条街道一直东行三屏，找到另一家旅馆2（门前有棵花树），与女老板对话得知床铺住满了。另外还有一个令人兴奋的消息，就是柯娜曾来过这里。由于这里只招待女旅客且没有了床位，雪丽只能在这打工才能得知柯娜的消息，或许能与柯娜再次相逢呢？于是雪丽留在这里，修特回到旅馆1去休息。



睡过一夜后到旅馆2去找雪丽，她约修特三天后在中央地铁广场见面。回到旅馆1与老板交谈后睡上两天觉，在第三天她会提醒修特与雪丽的约会。这时返回到旅馆2的门口，由此往东走过三屏，往下走再往左边走两屏就可以找到地铁中心广场了。与雪丽交谈后得知要柯娜经常出没于火之都的施工现场，或许在那里可以找到她吧。只是没有工人的证件是不能搭乘地铁的，雪丽决定晚上再向工人们打听证件的事。这时只要领着雪丽回到旅馆2就行了，雪丽说明天再次到地铁中心广场约会。

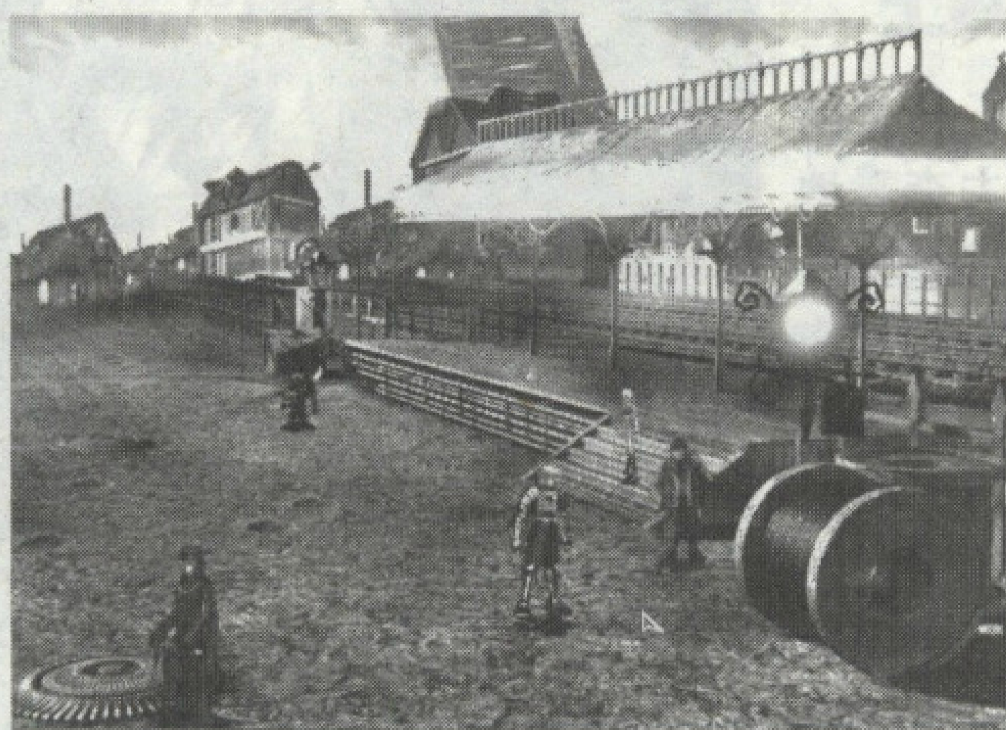
九、地城计划

第二天修持刚出旅馆就看到雪丽站在门外，原来她昨晚一拿到证件就兴奋地来找修特了，因此在门外等了一夜。不幸的是证件只有一张，若要两人一起去火之都，必须要找到第二张证件。据说只要找到一名叫艾德的工程师就可以拿到多余的证件。两人由这条街道一直往东走到尽头，看到一座高塔，沿铁梯走到顶层进入一个房间，见到凡勒城失宠多年的老工程师，趁他意志不清时，两人在屋里翻箱倒柜终于找到了一张乘车证，而后飞快地赶到地铁站，乘车来到地底火之都。

从起始点一路往右走到尽头，从上方的路口走上去，左行后一路往上方走，遇到迦莉亚。听到罗里路又在爆破地层，根本不听迦莉亚的指挥，目前工地出现了许多吃人的地底怪虫，莱诺先生也在这时失踪了，于是迦莉亚加入队伍，一起去寻找莱诺老师。

十、火之翼狮

从起始处往右走来到一个有很多路口的地方，走下方的路再往左拐遇到罗里路，他在地底埋设了万吨炸药，不一会儿就要爆破了。众人继续往坑道深处探寻，最后在里面找到了莱诺先生的尸体，他是被大蟒蛇咬死的。迦莉亚离队处理老师的后事，修特和雪丽则循着痕迹去找那条大蟒蛇。走到深处听到魔兽的声音，打败火神兽——火之翼狮后，那名火神官萨多称雪丽为星之石的主人，并请她带走火之牙，之后他与火神兽一起燃烧起来化做骨灰，雪丽从火神兽的灰烬中取出了火之牙。

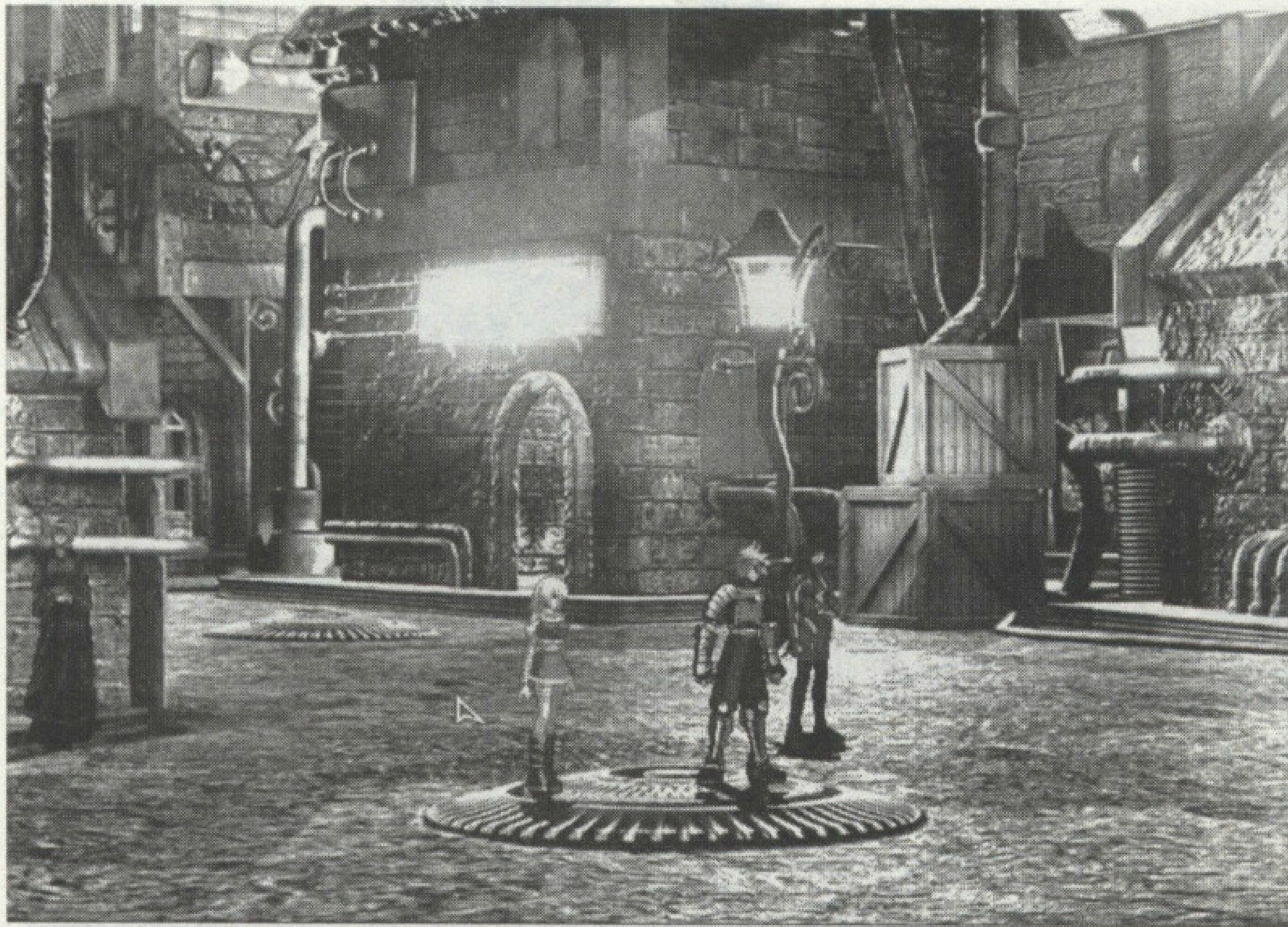


回到地面上后，修特和雪丽乘飞力快车离开了凡勒。迦莉亚此时受到了城中长老们的审判，在这是非颠倒的年代，她最终被判十几年的监禁，为她的爱付出了代价。修特和雪丽乘快车经过五天飞驰越过了贝塔沙漠，来到克拉克山西部山脚下。由于受到克拉克城的排斥，最后到达虫人的另一集镇——雷龙镇，告别了司机艾德后，两人又开始了新的冒险旅程。

十一、艾特力丘

到达雷龙镇后得知要到东方的费柏斯山脉，必须

穿越东南方的水源洞窟，修特答应镇长顺路把东西带往艾特力丘。在镇里与人聊天，这里原来将弯月邪教当成圣教来膜拜，到各处多转转找些道具吧。出镇后一直往东穿过草原，在山坡上看到了北方的艾特力丘，这时再一路往北走过去找到一间农舍，在屋外将镇长托付的东西交给他，得知在雷龙镇的雷姐那里有许多装备可拿，这是穿越东方水源洞窑的必需品。于是一路再返回到雷龙镇，在镇中找到雷姐（门口有两个小孩子），却说装备已拿给那名农夫了。



再返回去找那名农夫，他又说装备放到后山里了。修特和雪丽在艾特力丘住了几天，不久从农夫手上拿到了几件新装备，两人继续他们的旅程。

十二、朝露森林

返回到山坡上往东方行进，出水源洞窟后在森林中遇到埋炸药的人，他就是虫人克拉克城城主特丹，这次要对付的人是奥扉克特。从谈话中得知奥扉克特如今就躲在朝露森林，这时阿布球出现，随后阿礼和小云也赶到，原来身为弯月使徒的城主特丹，竟是阿礼和小云的父亲。当晚修特、雪丽在阿布球家留宿，晚上陪雪丽数了一夜的星星，第二天就往朝露森林进发了，希望在那里能找到奥扉克特。



两人在森林中探索下去，最终在小湖边找到了那名行踪迅速的黑衣人，没想到她居然是失踪已久的柯娜，在交谈后才知她也是奉师父阿尔巴之命去凡勒城寻找火之牙的。雪丽将手上的火之牙给她看，得知一旦地水风火四支月牙到达费柏斯山，会使弯月之神冲破守护者之剑的封印，然后展开毁灭世界的易世之旅。柯娜之所以来到这里，是为了要设计对付特丹和奥扉克特，雪丽担心阿礼和小云他们的安危，赶往阿布球家，而修特和柯娜则前往克拉克城。

十三、风之大寺

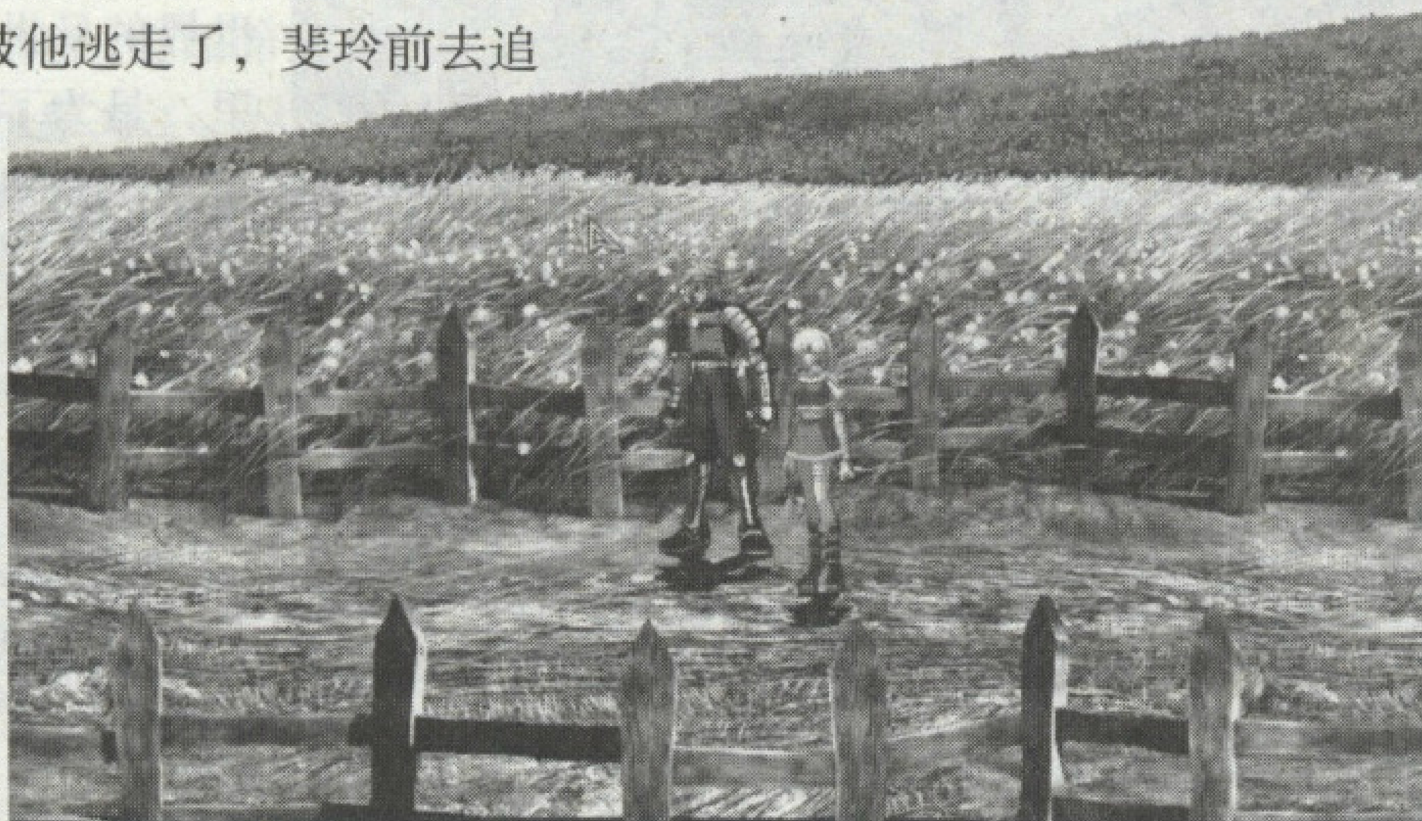
修特赶到城楼遇到了负重伤的特丹，而雪丽赶到阿布球家时遇到了奥扉克特，当他要侵犯雪丽时被火之牙割开了一道伤口，原来月牙具有保护主人的能力，而雪丽也知道自己就是伊格丽亚的化身，这个秘密埋藏在了她的心头。这时修特和柯娜赶来将受伤的奥扉克特绑回牢房，当夜晚修特前来杀他时，却被他用线刀（近乎无形的武器）刺伤，接着奥扉克特去阿布球家屠杀了阿礼和小云，雪丽也随之消失了。

修特被红头巾女孩（裴玲）救下，伤势渐有起色，于是与柯娜决定去风之大寺寻找奥扉克特报仇，同时也去营救失踪的雪丽。在森林中一直往北方走，最后远远望到了风之大寺，那是风神官用来封印风神兽灵魂的地方。接下来的迷宫比较繁复，绕出去后来到风之大寺祭坛，看到奥扉克特用线刀杀死了特丹。众人合力打跑了奥扉克特，才知斐玲是风神官耶路安多德的女儿，因为父亲受奥扉克特的唆使而杀死了母亲，使她与父亲决裂并发誓杀掉奥扉克特。如今被他跑掉，想必已跑到费柏斯神殿那里，雪丽也可能已通过他们的试炼，准备成为弯月神的祭祀了。

十四、圣女祭典

众人往东北方行进，在路上遇到了毕卡奇。杀死

他后闯入神殿迷宫，这里的格局与风之大寺差不多，绕出去后来到圣女祭典现场，雪丽被缚在十字架上，教徒们将她以伊格丽亚的身份献给弯月神伊比鲁斯，当修特闯进去时，席安（复活的路法）用利刃将雪丽的手腕划开，主祭官将血盛满后离开。这时众人再次与奥扉克特交战，结果又被他逃走了，斐玲前去追杀。修特将雪丽抱下祭坛冲出神殿，朝易世之桥跑去。奥扉克特突然从后面提着线刀追上来，修特及时地将身后的吊桥斩断，奥扉克特从桥上坠落下去，而他的线刀细细地切开了雪丽的手臂。当修特抱着她跑到神木之森时，雪丽逐渐冰冷地死去了，修特将她放入水里让她安息。不久森林开始天摇地动，天空中有火球飞来击中修特，将他抛入易世之桥下的湖水中，让他顺着流水渐渐消失。



十五、水都死牢

修特、斐玲和柯娜都被关人了水之都的死牢，只要往左上方走不难找到出口，不过会遇到水牢的庞老大，他让众人去消灭霸占神殿的怪兽。返回水之都找到水之神殿，走到最右端遇到怪兽，打败它后再次来到出口与庞老大交谈，得知使徒们在水之都的广场募集祭典的殿前护卫，不久将开始新的祭典仪式，如果能被选中会被送至费柏斯神殿。大家推断雪丽并没有死，由于使徒存储了雪丽的鲜血，可能由弯月教的救赎式而使她复生，于是修特等人再次返回到水之神殿前面的广场上，遇到了率领虫兵的席安，打败他后乘上抢来的飞虫，飞出了水之都。此时的大地神官阿尔巴乘坐快车来到了费柏斯神殿，为此奥扉克特在神殿的入口处把守。

十六、伊格丽亚

修特赶到神殿口展开了一场大战，最终杀死了恶贯满盈的奥扉克特。修特的仇虽然报了却没有丝毫的开心，心里更加关注雪丽的灵魂是否能复生。再次杀入神殿后见圣女祭典再将举行，大地神官阿尔巴也躲在人群中，使徒们已举行了救赎式，将雪丽的灵魂附在一名蓝发少女的身上，将四支月牙拿出来，再加上星之石的震动，就可以唤醒伊格丽亚的记忆了。修特想趁机去营救雪丽却被身后的阿尔巴拦住，当雪丽彻底恢复了伊格丽亚的记忆时，阿尔巴才率众抢人。众人与使徒培丽恩展开大战，打败他后大家顺利逃离神殿。

十七、宿命轮回

又是月色怡人的夜晚，只是雪丽不能再和修特一起看星星了，那名蓝发少女由于恢复了伊格丽亚的记忆，而失去了雪丽的天真活泼。修特呼唤着雪丽的名字，让她去改变自己的宿命，开始平凡的生活。阿尔巴说如不把伊格丽亚送到守护者之剑里，弯月之神就会开始易世之旅了。少女伏在修特的肩头轻啜着，决定去完成她转世后的宿命。由于四月牙开始转动，深埋于费柏斯山的守护者之剑呈现流质的状态，弯月之神即将冲破封印，伊格丽亚必须赶到那里山顶的太神之轮神殿，走入星之石大殿，步上成愿之桥，化入守护者之剑中。

经过长途跋涉，众人终于赶到了费柏斯山顶，在那里看到了弯月之神，与使徒伊路安多德展开了大战。杀败他后伊格丽亚走上了神殿的成愿桥，即将化



入守护者之剑中，继续用她的宿命，以她宽大的胸襟来守护这片大地。修特在后面思念着雪丽的音容笑貌，不肯让她从此在生命中消失，于是冲上成愿桥去阻拦雪丽，阿尔巴追上来与之展开大战。

十八、追寻平凡

修特带着雪丽返回到艾特力丘，过着最后的幸福生活，修特结束了两年的漂泊，终于在这个美丽的地方安歇，雪丽经过千年的沉浮也终于做一回平凡的人。临终的花草、最后的斜阳都在为这对情人祝福，他们享受这最后的星空，最后的晚餐，如没有来世今生，愿此刻能成为永恒。



随着黎明的来临，弯月神的易世之旅开始了，大海澎湃地吞噬了一切，爪龙山、凡勒城、梅罗镇、葛里斯尽数消失，鲁美大陆最终也沉入海底，守护者之剑也不见踪迹。修特由于他的自私造成了这一切，最终没有得到神的救赎，死于层叠的花蕾之中。雪丽远走他乡，成为真正的大地子民，那个万千轮回的伊格丽亚，她的凡念永远地消失了。而在远处的葛里斯有一位少女还在等待着修特的归来，她就是露儿。

后记

这是风雷“守护者”系列的第三部作品，感觉在剧情设定和音乐上比前作优秀了许多，情节大起大落，峰回路转，显得大气磅礴，与“守一”的情节遥相呼应。在主线故事体系上是完整的，但分支剧情几乎没有，事件上稍显单薄，有的情节也有些突兀，比如伊雷克特的死，萨尔大帝的出现，给雷龙镇长送东西等。画面也较前有了挺大的进步，不过缺点还是很多，比如迷宫的设计一直是风雷的弱项，还是和“守一”同样的重复单调，象风之大寺和费柏斯神殿的迷宫，单调得简直让人难以忍受。

制作小组在程序档案的管理上是很失败的，一部五碟的游戏，还要将近2G的东西抄到硬盘上（同样五碟的《最终幻想Ⅷ》仅安装500M而已），并且还要用原始的zip压缩，解开有三千多个文件，耗时近两个小时（我反复装了五六遍才完整抄到硬盘的），不能不说比较弱智，这样也会很浪费资源，至少要有128M内存才能跑得顺畅。

在战斗系统上与前作稍有不同，采用即时战斗方式，但在怪物的难易设定上有点问题，属性分配高低不平衡，也没有保留前作中自动重复前一回合招术的设定，这样每发一招都要设一次，玩起来很累（想起来还是仙剑的战斗方便，按一下R键全搞定了），并且等级高了主角移速太快，发招不易控制，会呆子似地在敌人面前跑来跑去。

还有不同的是，游戏共设了两个结局，它是由修特与雪丽之间的亲密度来决定的，游戏提出的许多问题都要在雪丽与露儿，爱情与和平之中做出选择，最后是不是阻止雪丽化入守护者之剑，要由玩家的平时表现来决定了，有兴趣的话玩友可以重玩几次，如果你在逛迷宫时心有余悸，不妨按一下小键盘上的“+”键试试吧，在战斗中落于下风，不妨按下“Ins”键试试吧，或许会让你欣喜若狂吧。

总体说来，我还是感动于它的剧情，战斗和迷宫的缺陷似乎已经不那么重要了。守护者之剑最终消失，伊格丽亚也化为了凡人，世界被黑暗所吞噬，修特死亡，好象这是个不幸的结局，然而它却是美丽的，是永恒的，也是风雷小组开发“守二“的初衷，要表达人的一生中那曾有的一些感动，你感动了吗？你也会与我一样感受到修特与雪丽最后的温馨、快乐的平凡吧！其实一部游戏就是一段人生，能找到一点感动就算是成功的了，真的期待“守三“上市，或许风雷会让雪丽或小珍再次投入另一个大冒险吧！

总评 85

制作	TGL风雷小组	类型	角色扮演
发行	智冠	语言	中文
载体	CD×5	环境	WIN95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐

序

远古时代，造物主把赛普特拉从空旷的宇宙中独立出来，并把生命的种子撒播在那里。他使这个星球成为自给自足的世界，还留下了一个有智慧的人来看守他所创造出来的人类。这个世界由七层大陆板块(World Shell)组成，每个板块的海拔高度不同，但它们都围绕着同一个中心——地心(The Core)。

地心实际上是一部巨型生物计算机(Bio-Computer)，它控制着地壳层的旋转。其中每一壳层都通过行星柱子分别与它上下两个壳层连接起来。这个巨型的结构被称为能源发动脊柱(Spine Generator)。它象巨型涡轮机一样利用壳层的旋转来产生大量的能源。这些能源被引入能源发动脊柱里，并由此集中到地心，用以维持巨型计算机的正常运转。因此，地壳的旋转为地心提供能量，而地心又控制着地壳的旋转。就这样，一个巨大的生态循环系统(bio-feedback loop)就形成了。超能量会从地心深处向外辐射，正是这种能量造就了魔法符咒。

造物主(Creator)制造了两把打开地心之门的钥匙，据说打开了地心之门后就能获得造物主，也就是上帝所恩赐的礼物——天堂帝国(the Kingdom of Heaven)。然而只有当地壳层旋转到一定位置时，才会有足够的光线到达地心并激活它，因此这项探险要每隔一百年才有可能尝试一次。

赛普特拉战记

Septerra Core

上海　流星雨工作室

很久以前，有一个叫杰玛(Gemma)的恶魔，他不但偷走了那两把钥匙，还绑架了光明使者(Angle of Light)凯拉(Kyra)，向造物主发出了挑战的信号。于是造物主派了许多天使去消灭杰玛并夺回钥匙，然而他们都失败了。绝望之中，造物主只好让他唯一的儿子马达克(Marduk)去完成这项他的天使们不能完成的任务。从此，马达克就离开了这儿的世界，开始了他的旅行生涯。他在每一层地壳层上都召集了一支军队，组成了七阵风兵团(Army of the Seven Winds)，用来消灭恶魔杰玛，摧毁他的秘密堡垒，解救光明使者凯拉，并找回了通往地心之门的钥匙。然而当时的人们并没有准备好获得隐藏在地心中的造物主的礼物，于是马达克又藏起了钥匙，预言总有一天，会有人找到这两把钥匙，并把人类从灾难中解救出来。

时光飞逝，很快马达克的预言即将变为事实……

第一章

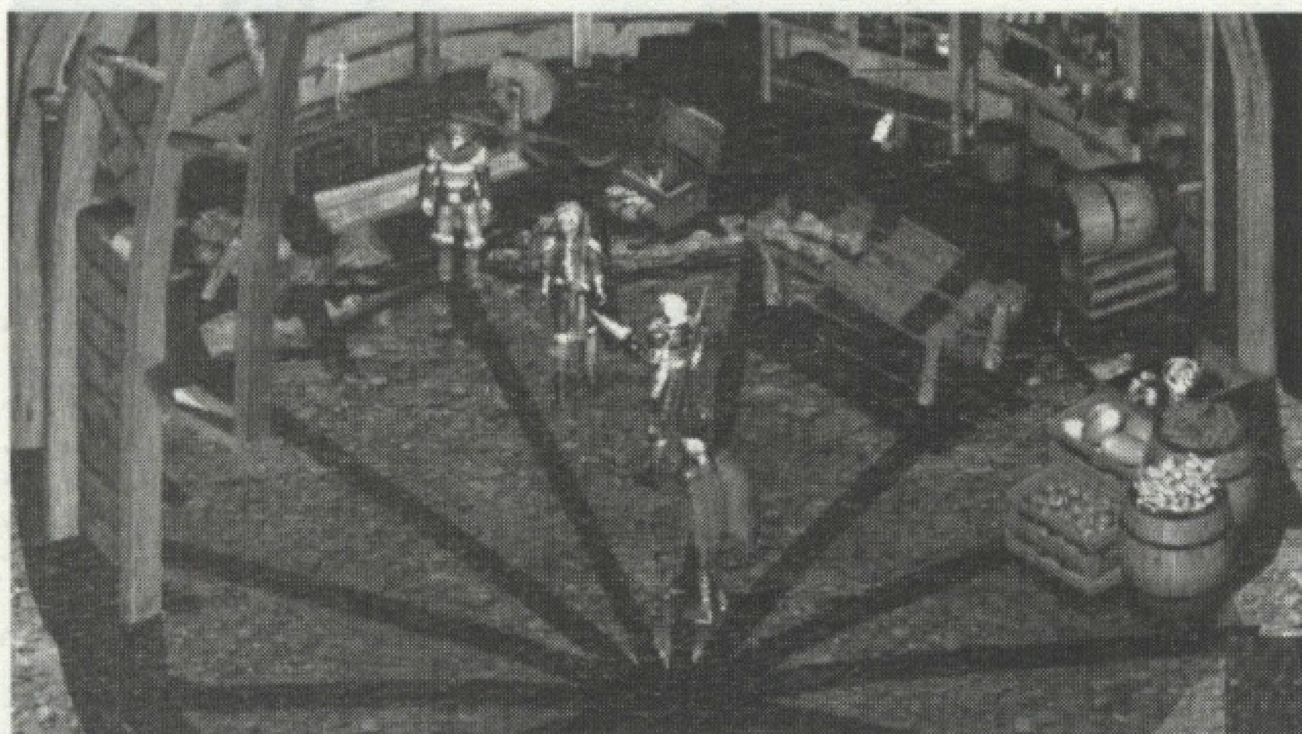
当玛亚（Maya）与格鲁布（Grubb）在野外时，突然发现庞大的舰队从头顶飞过，一种不祥的预感围绕着玛亚……

此时在皇宫中，多斯科亚士领主（Lord Doskias）与古纳（Gunnar）在皇帝面前争执不休，他们争执的中心就在于即将降临到赛普特拉大陆上的灾难。只有找到两把钥匙并将赛普特拉大陆核心的电脑打开才能避免这场灾难。但多斯科亚士领主却显露出极大的野心，似乎自己获得力量要比拯救世界更加重要，他在丢下几句恶狠狠的话后离开了大厅，而忠实的古纳则坚定地站在了皇帝这一边……

与格鲁布告别后，玛亚回到大叔的屋子（Uncle's room），在这里遇到了自以为是，正在用格鲁布制造的机器人四处搜寻走私武器的市长，以及不知天高地厚的小孩托里（Tori）。当他们都走后，玛亚向大叔了解了一些关于市长、托里以及战舰的基本信息，大叔建议她前往阿齐兹（Azizz）大师的庙宇。

在离开大叔的屋子前，玛亚可以在房间内的冰箱里找到个面包，别忘了屋子里的床是可以免费恢复HP以及核心能源的。在城镇里总共有三个商店，分别是武器店、防具店、道具店。在与城镇中的人们交谈并添置了一些必备品（尤其是可以恢复体力的面包）后，玛亚离开了城镇（Oasis），前往荒地（Badlands）。干掉荒地的一些变异狼后，玛亚向西穿越荒地，继续向西过桥后就可以到阿齐兹的庙宇了。

虽然来晚了，托里也不知所踪，阿齐兹还是给玛亚开起了小灶。这次他教的是关于命运卡、核心能源的内容，漫长的课程后大师送给玛亚一张水属性的命



次数大大增加了，三四个轮次就一定能搞定。当最终走出沙漠管道后，可以先去盖尔顿（Galdon），在那里的酒吧中，玛亚一行人遇到了一些流氓。打败他们后休息一下，补充HP与核心能源，在补给一番应用物品后就可以去逃犯峡谷了。

在逃犯峡谷解决掉讨厌的格斯（Gus），向东走到尽头，东方有一个宝箱，不过被一道门锁住了。上到第二层，经过几场战斗后找到了托里。突然先前的卫队长跳了出来要逮捕玛亚一行人，却被三个神秘的魔法师杀死了，而邓加也随之出现。对话结束后，捡起尸体上的物品，乘上旁边的Helgak就可以离开这里了。



运卡。上完课，由于担心托里的失踪，玛亚决定回到大叔那里看看他是否在。

刚一进大叔的屋子，就找到了托里。不过他让玛亚保守不去上课的秘密后就离开了。与大叔交谈得知最近托里总是出现在水泵站（Pumping station）附近，于是玛亚决定前往水泵站看个究竟。

离开城镇，向南来到水泵站，刚一进去玛亚就发现托里正在与邓加（Dugan）讨论着向下面的第三层（Shell 3）走私武器的事情。当玛亚刚想上前阻止他们时，邓加却逃跑了。与此同时，几个卫兵突然出现，这下玛亚反而变成了走私犯的最大嫌疑人。一番战斗后玛亚轻松地战胜了卫兵，还得到了一张命运卡，不过玛亚也变成了通缉犯。没办法，只有回去找大叔了。

回到城镇却发现市长已经命令机器人把守住入口，不让玛亚进入。不过不要紧，只要与机器人交谈一下，它们就会罢工。进城后与大叔交谈得知托里已前往逃犯峡谷（Outlaw Canyon）。离开城镇后，玛亚首先前往南方格鲁布的工场（Grubb's workshop）。格鲁布与他的机器狗（Runner）会加入队伍，临走前别忘了拿屋子里的发电机（Power generator）。

一行三人在荒地里练了一会儿功，同时挣了些钱来购买更好的装备。在垃圾堆（Junk Heap）坏掉的飞机处格鲁布找到一个涡轮引擎（Turbo Engine），而后玛亚等人前往水泵站。先不要急着上斜坡，向东走可以在地上找到一个线圈（Wire conduits）。然后沿斜坡向上一直来到风扇处。让格鲁布察看旁边的电源盒，将线圈与发电机装入其中就可以让风扇停止转动。穿过风扇向上，从东北方的出口离开水泵站，来到了沙漠管道（Desert pipes）。

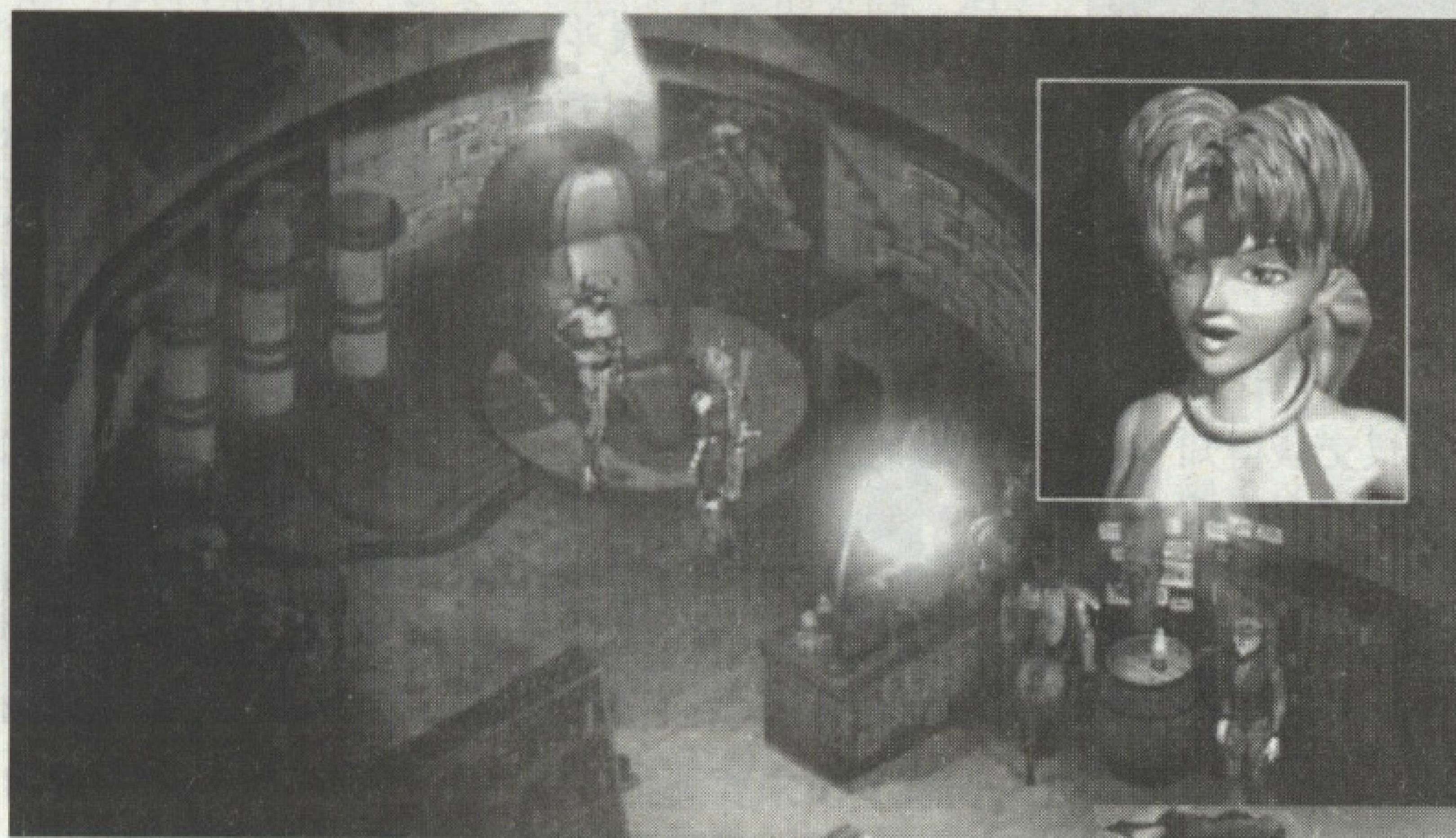
沙漠管道处最厉害的并不是它的迷宫，而是强大的装甲螃蟹。这些敌人的HP虽然只有10点，但玛亚他们的第三级攻击每回合只能对这些螃蟹造成1点伤害。因此对付装甲螃蟹的最好办法就是让我方队员在第一级攻击就出手，虽然仍然是1点的伤害，但攻击

第二章

从飞船上下来后，玛亚一行人来到了第三层（Shell 3）。先不管北方的神秘塔楼与东南方的森林，向西南来到一片繁华的城镇，其中就有玛亚此行的目的地——风之城。进城后在东北方向的尽头找到大教堂（Cathedral）。但旁边的乞丐告诉他们，这里不允许闲杂人进入。离开大教堂来到图书馆，沿着右边的道路找到两本书及一个石像头，书中载有如何得到石像头，以及墓地有暗道直达大教堂的线索。按照这些线索，玛亚离开了风之城，来到南方的农场。在农场里先找到一个卖防酸瓶（Acid Vial）的人，买下防酸瓶，接着让格鲁布与喂鸽子的农妇交谈，他能修好农妇的磁盘。作为回报，老妇人送给他们10个鸟食（Bird Seed）。

离开农场来到墓地(Graveyard)，干掉唯一的一个僵尸。然后用防酸瓶将地上僵尸留下的酸血装起来。接下来四处逛逛，发现暗道的入口被一个大雕像挡住了，而且看上去这个雕像好象还缺了什么。沿着向东的路走到尽头，玛亚找到第一只鸟，便将从农妇那里得到的鸟食喂给它吃。回到风之城图书馆，将酸倒在锁住雕像头的锁链上，得到石像头（Drax Head），然

后迅速赶回墓地将石像头装回到雕像上，并干掉随之而来的怪兽，玛亚一行人终于能够进入暗道了。在暗道中打开一个开关后，从二层东边的出口离开。这时可以找到高根、雷拉以及她的父亲，她父亲为了拖延时间而牺牲，高根（Corgan）则加入队伍，而机器狗会暂时离开队伍。接着往回走遭遇到阿雷姆（Araym）与公爵（Duke），他们战胜后高根打开了



通向墓地的那扇锁着的门，东北方就是出去的道路，但门是关着的，控制开关在东南方。离开前阿莱姆与公爵再次来袭，取胜后玛亚等人就可以离开了。

一行人来到了山脉关卡（Mountain Pass）与雷拉会合，为了阻止多斯科亚士的阴谋，玛亚与高根决定前往阿姆斯壮找那里的市长。离开前可去西边的一个帐篷恢复一下，一切准备就绪后穿过山脉关卡就可以前往阿姆斯壮（Armstrong）了。然而没想到来晚了一步，多斯科亚士的手下赛琳娜（Selina）已经将这里变成一片废墟。战胜她后从宝箱中找到补给存储器（Supple Cache），然后离开这里去找雷拉（Layla）。将补给交给雷拉后，她让玛亚快点去跟踪多斯科亚士。并告诉玛亚可通过传送港前往第五层。按照她的指示，玛亚来到了传送港（Helgak Port），但是固执的售票员却不肯让玛亚通过，除非能够提供护照。玛亚只好离开这里，但是不久就发现他们连风之城也无法进入了，因此一行人只能进入南方的农场。与农场中的人交谈了解到，这里商店内的人其实是一个僧侣。于是一行人前往东南方的商店，并让高根与店员旁边的黑胖子交谈，高根认出他就是要找的僧侣马克斯隆（Maxon）。马克斯隆表示图书馆里的僧侣们能够提供帮助，接着他就打开了通向风之城图书馆的暗道。进入图书馆后，让高根与唯一的那个沉默的僧侣交谈，向他要来一本护照。玛亚等人终于可以离开风之城，并且通过传送港来到了第五层（机器狗会回到队中）。

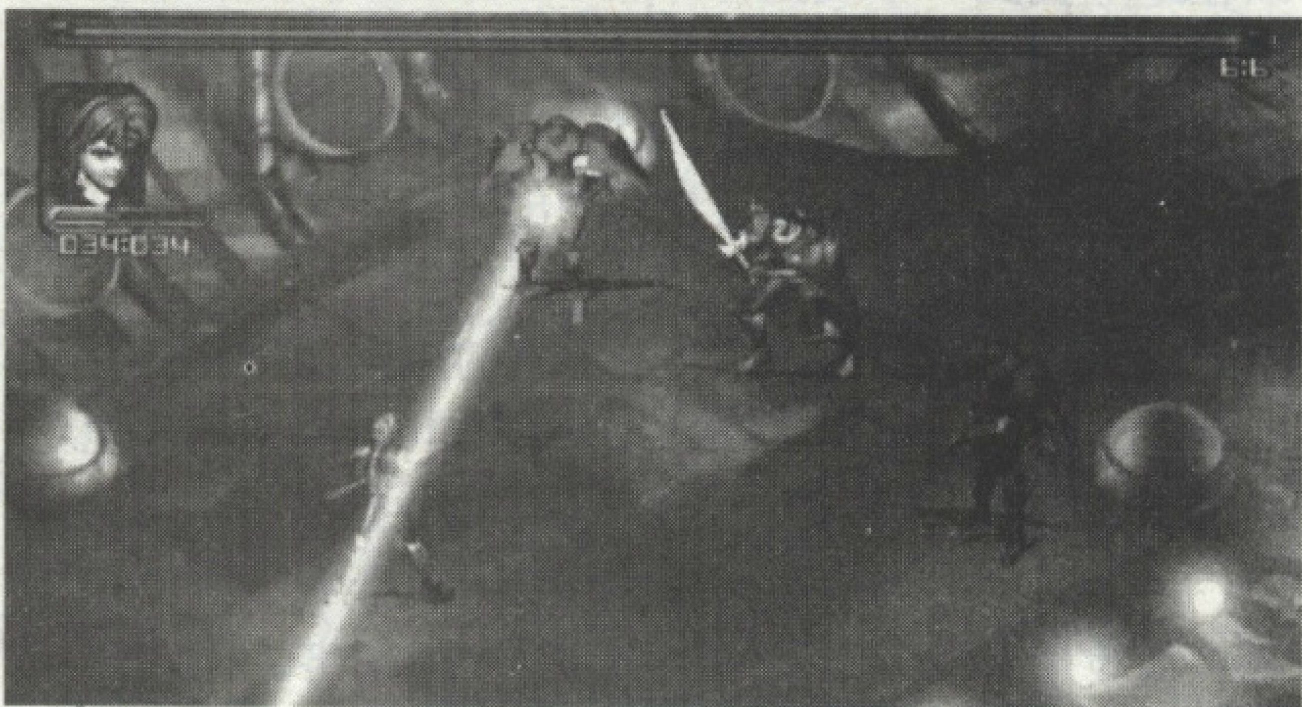
第三章

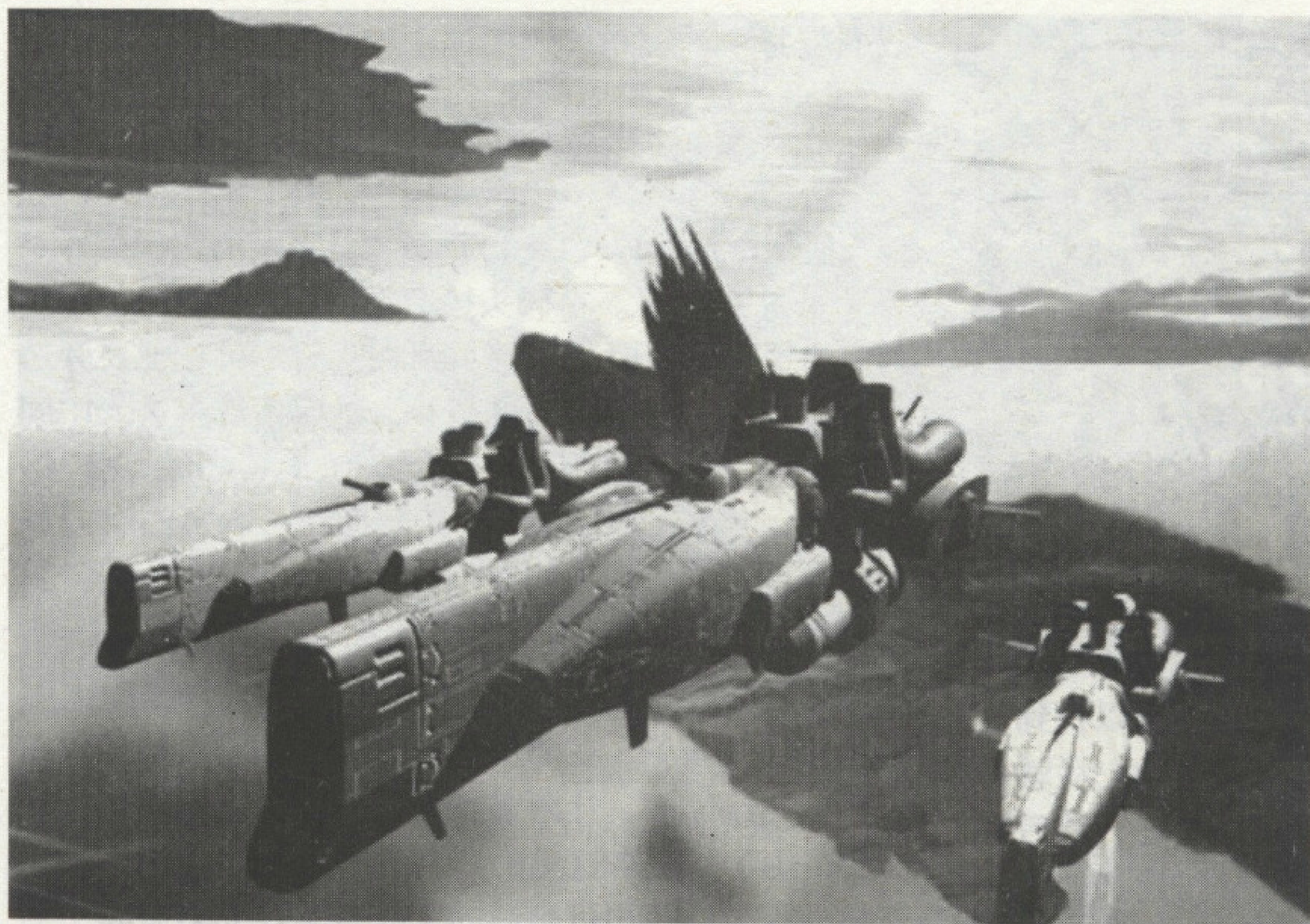
由于第五层的两个国家交战，使得玛亚乘坐的飞船坠毁。其他人都被关了起来，玛亚则被两个好心人所救。与屋子里的人交谈后离开，出门向东南方向找到第二只鸟，接着要做的就是找到被关在监狱中的朋友。向西北方走并且与马尔考姆（Malcolm）讨论关于高根的事情，他会给玛亚一把高根的剑。接着向南走到尽头找到高根，将剑还给他，再回去与士兵交谈后就可以与高根一起解决他们了，然后离开这里去岩石峡谷（mesa canyons），在峡谷北边找到第三只鸟。接着从峡谷东南方向的出口离开，前往齐纳姆战舰（Jinam Battle Ship）。在战舰里打开两个开关，这样就可以找到关押格鲁



布的地方，救出他后还可以找到一张信息磁盘（Holo Messager）。

来到安卡伦基地（Ankaran Base），首先遇到了第五舰队司令官坎贝尔将军的女儿莱德（Led）及跑腿者，交谈后将新找到的磁碟放进右边的信息机会发现多斯科亚士的新阴谋。莱德要求玛亚替她找转换器。与安卡伦士兵交谈可得到身份牌（Dogtags），然

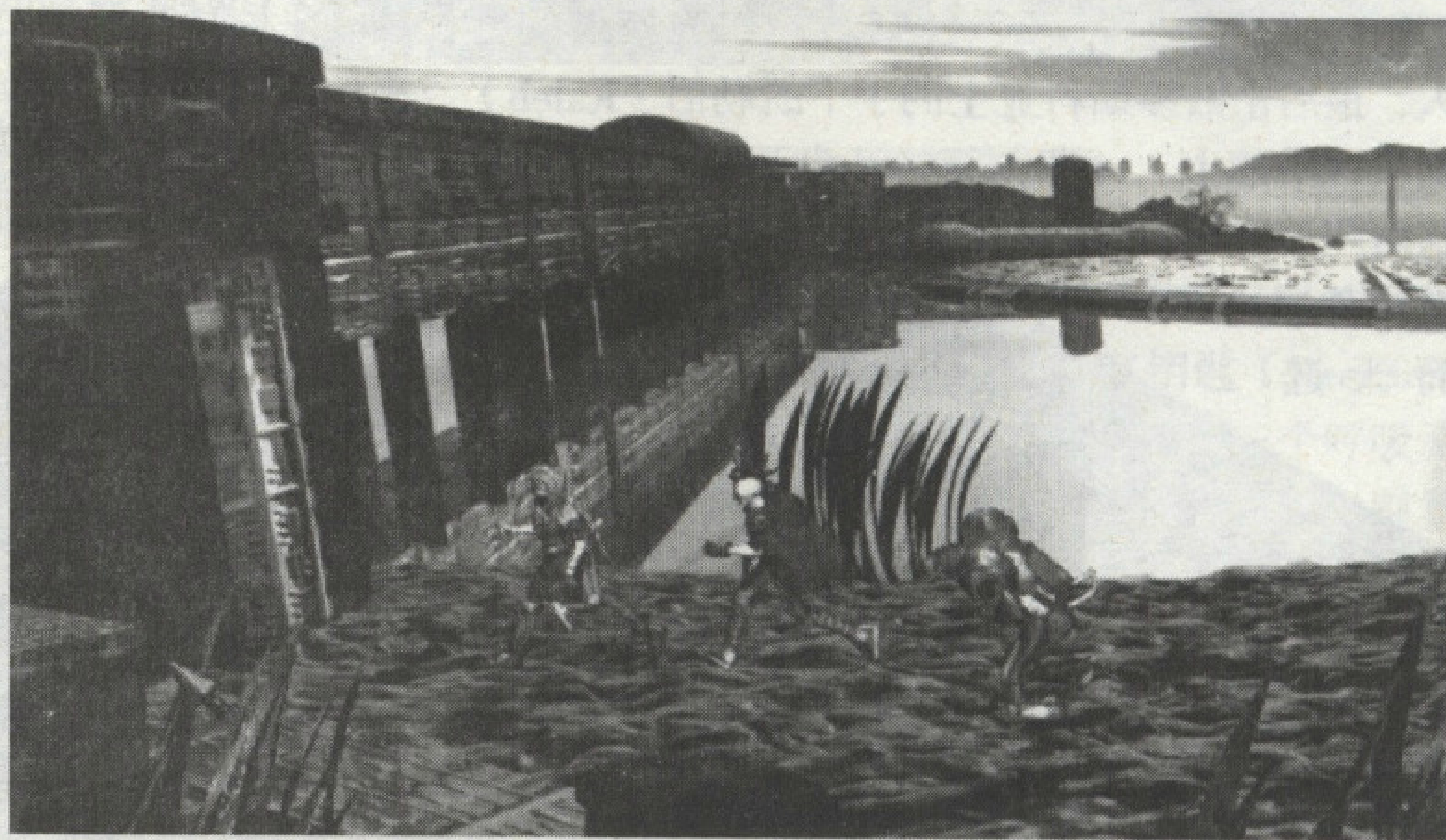




他告诉玛亚如果要去第七层，就要解救阿雷姆（Araym）。回到妓院，上楼与赏金猎人交谈，他会在屋外攻击玛亚，并且站在爆炸箱的旁边，这时只要射击爆炸箱就可以轻松赢得战斗。而后从他身上找到钥匙（BH hideout key），用它打开排水管管口，进去后打开开关解救阿雷姆。回到妓院，让阿雷姆加入队伍，前往运输区，让他与船长交谈后再与公爵战斗，胜利后就可去第七层了。

在第七层离开降落区（Landing Area），向北来到东山洞穴（East Mountain Caverns）。穿过山洞，并从西端的出口来到废矿区（Mining Ruins），在这里的两个宝箱里可找到炸药（Explosives）及提灯（Biolum Lantern），而住在这里的就是隐士（Hermit）。来到暗黑之湖（Dark Lake），将炸药丢进湖中可炸起湖中Helgak的尸体形成通道。沿着路来到Helgak墓地

后离开这里，再次来到齐纳姆战舰，用身份牌打开先前打不开的门。向北走，开启开关后在北方的房间里找到能量转换器（Power Converter）。回到安卡伦基地，用转换器启动飞船，来到安卡伦都市。让莱德与司令部前的守卫交谈，进去后却发现她的父亲坎贝尔将军已经离开这里去了实验室，目的则是为了打败侵略者而试图发射可以毁灭整个大陆的终极武器。玛亚告诉斯格特将军这全都是多斯科亚士的阴谋，将军决定让玛亚前去阻止坎贝尔将军，于是三人从秘密出口离开这里。在安卡伦秘密出口（Ankaran Secret Entrance）进入地道，并从南边出口来到秘道的第二部分，离开这里后，经过旧山高速公路（Old Mountain Highway），来到坎贝尔将军的船（General Campbell's Ship）。但坎贝尔将军不愿听从众人的劝告。这时赛琳娜由于看不惯多斯科亚士的做法而离开了他的阵营，她载着众人来到实验室（Research lab），但还是晚了一步，坎贝尔将军释放了终极武器——毁灭之日装置（Doomsday Device）……



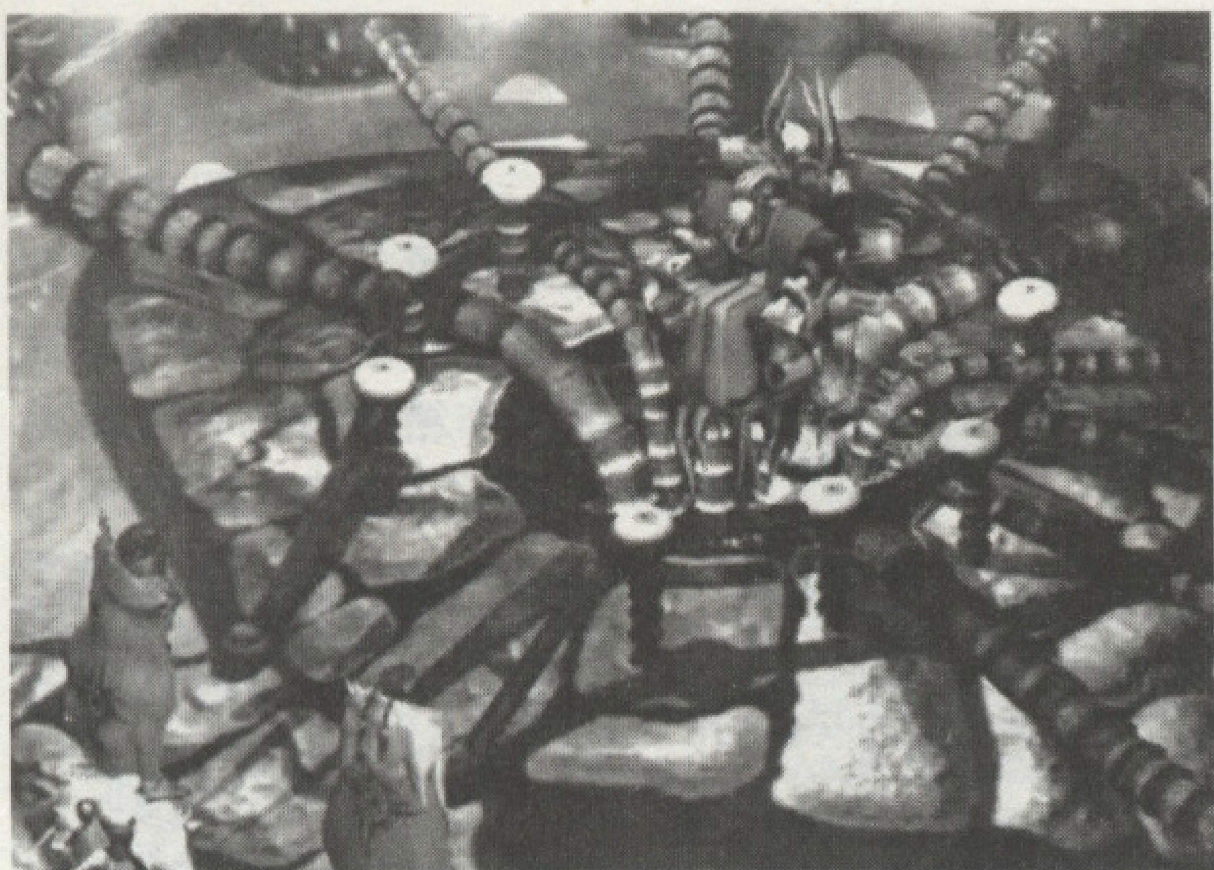
第四章

一开始玛亚等人就出现在第四层红灯区的妓院，先让莱德看屋子外爆炸箱的链条，这样可以降下它。然后前往运输区（Shipping Transport）与船长交谈，

（Helgak Graveyard），捡起地上的骨头（Helgak Bone）。现在回到自己的船，乘船回到第三层，在农场里让雕刻匠将骨头做成一支长笛（Helgak Flute），再向旁边的道具店老板买三个耳塞（Earplugs），然后离开这里再次前往第七层。

由模子森林（Mold Forest）向东走，从迷宫中间的出口离开。继续向东走直到遇到一株红色的植物。先吹长笛使它开花，接着用提灯就可以将花液灌满其中，从而得到装满花液的提灯（Biolum Lantern Full）。来到山洞里，不要从东边的出口离开，要装

攻略指引

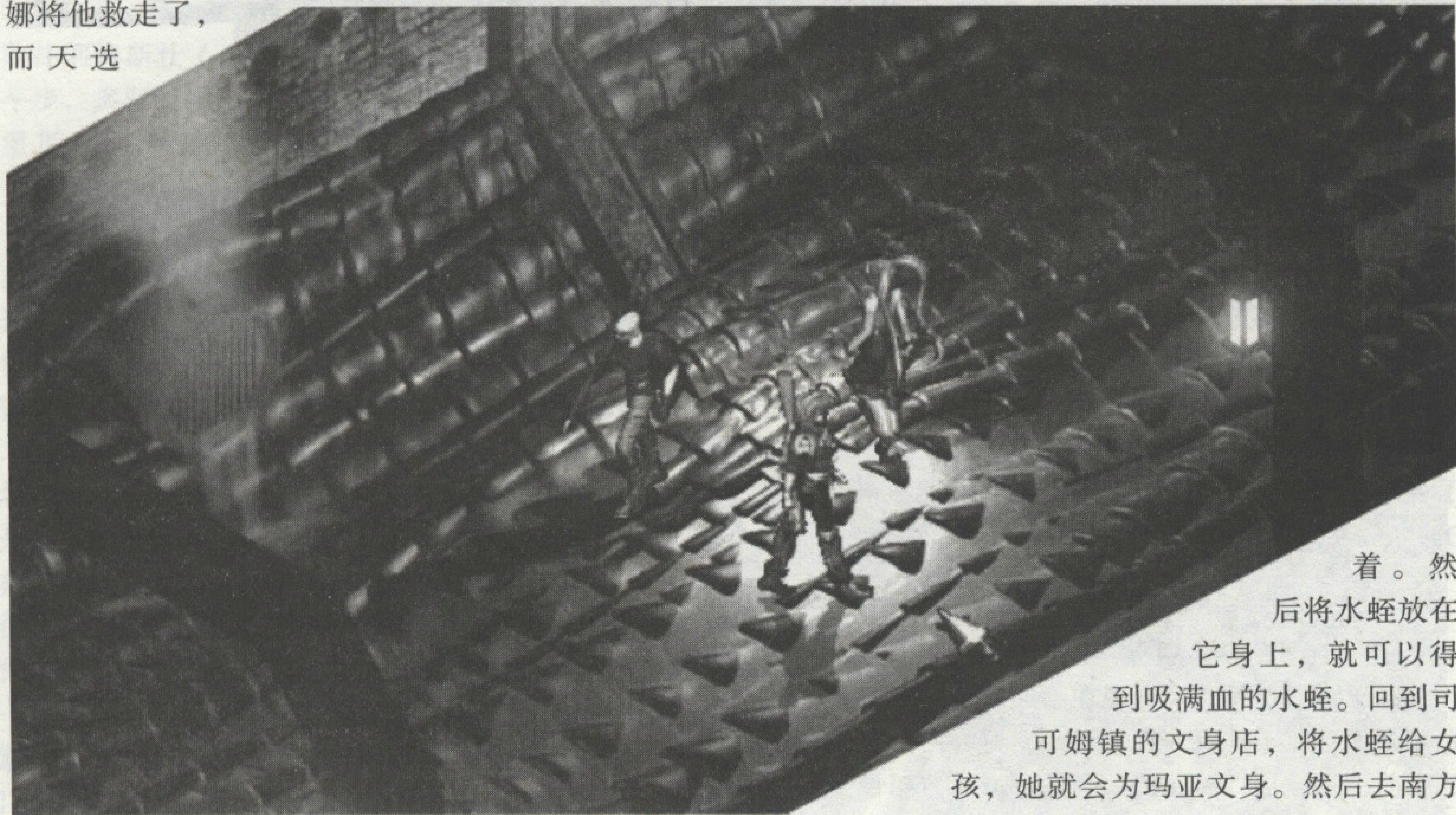


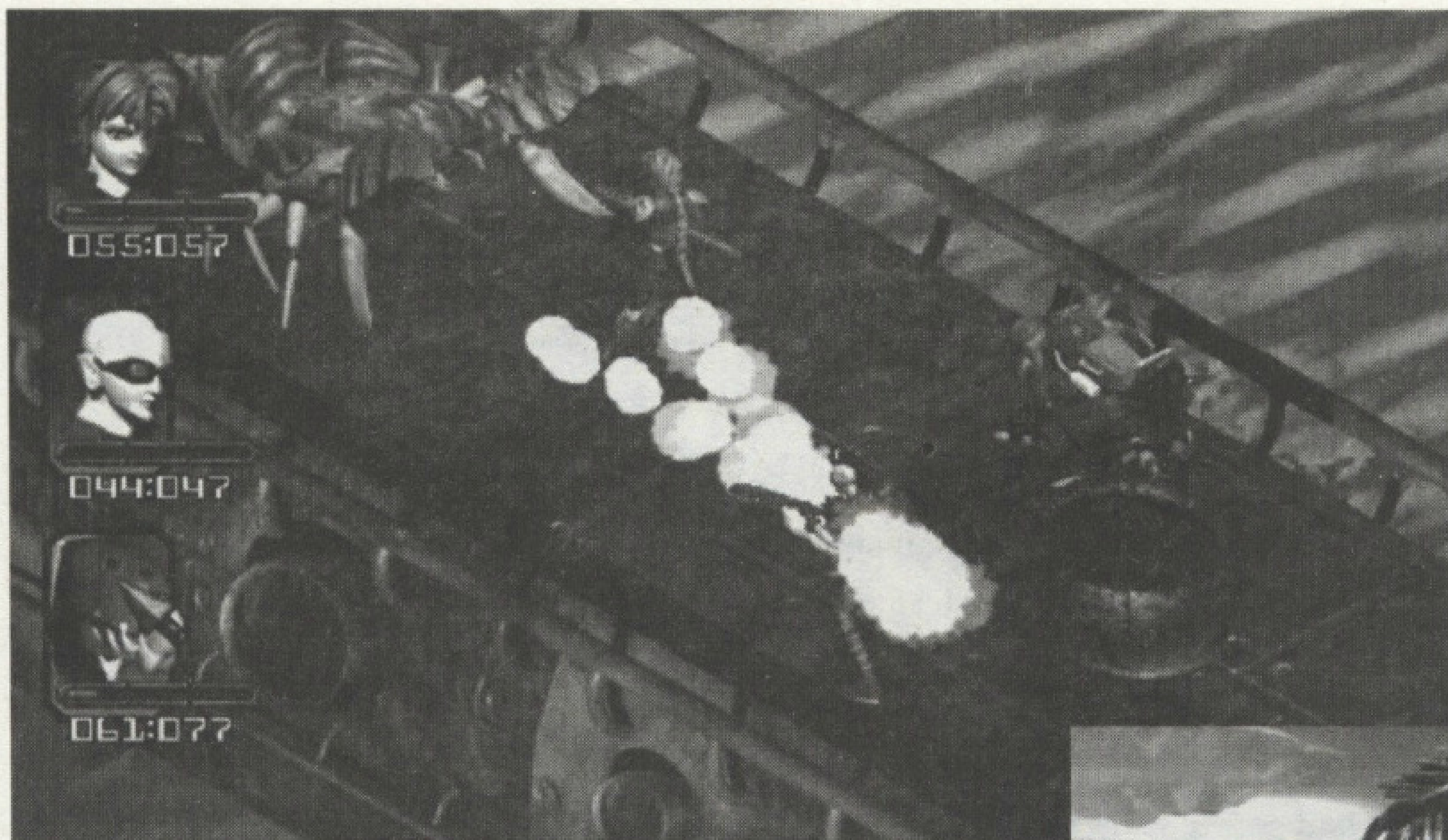
备耳塞后从南方的出口离开，一路前进就可以找到一个生活在岩浆中的三脚怪兽，用水魔法击败它后就可以停止它所发出的噪音了。离开山洞向南走，然后来到骨环村庄（Bone Circle Village）。当村民不让玛亚等人进入时，将提灯挂在旁边的柱子上就可以取得他们的信任了。与村长谈论关于天选战舰（Chosen Ship）的事情，巴杜（Badu）会加入队伍。在经过山洞的时候，巴杜对西边出口墙上的石头表示兴趣，不过现在没有工具可以把它挖出来。来到模子森林，巴杜可打开地图中央关着的门。从北方的出口来到采矿区，一路前进、战斗，并解救被作为奴隶的巴杜族人，最后击败多斯科亚士的手下凯勒伯（Kaleb），来到天选战舰上。一路前行，开启开关，直到舰桥上，这时玛亚发现古纳已经击败了多斯科亚士，却被塞琳娜将他救走了，而天选战舰与整个透镜系统也崩溃了……

第五章

捡起透镜碎片（Lens Shard），直接前往司可姆镇（Scumm Town）。在码头捡起钻枪（Drill），与尽头的商人交谈。这时如果阿雷姆在队伍中可让他要旁边的运输清单（Cargo Manifest），然后用清单进入中间有人把守的门；如果他不在队伍中，就去普拉诺（Pranno）找到剩下的伙伴重组队伍，在普拉诺玛亚还可以找到一棵解毒草（Antidote Plant）。在司可姆镇购买最新的装备和必要物品——肉（Meat）后，去南方绿色泥潭沼泽（Green Mire Swamp）的南方泥潭（South Marsh），在那里玛亚遇到了刚刚着陆的机器人罗伯（Lobo），让阿雷姆与它交谈，直到谈到文身（Tattoos），原来这里的海盗头子喜爱文身的女孩。于是一行人前往司可姆镇的文身店（Tattoo Parlor）与女孩谈论关于文身的事情。接着从山脉海盗基地（Mountain Pirate Base）的二层南方出口来到雪山，在鸟窝处找一个Helgak蛋。

现在回到东边的沼泽地（East Marsh），把肉喂给水蛭（Leeches），然后捡起它。来到西边的沼泽地（West Swamp），找到由三只Helgak守卫的沉睡植物（Sleep Plant）。先用钻枪在蛋上钻一个洞，然后将沉睡的植物放入其中，再向北并向西找到沼泽Helgak，将装有沉睡植物的蛋给它吃，它就会上岸睡着。然后将水蛭放在它身上，就可以得到吸满血的水蛭。回到司可姆镇的文身店，将水蛭给女孩，她就会为玛亚文身。然后去南方





来到天选宫殿（Chosen Palace），打开开关，使用钥匙一路前进。途中分别击败三个魔法师，最后才可见到皇帝。而此时古纳去找多斯科亚士挑战，由于后者已经找到了恶魔杰玛之刃，所以轻易地击败了古纳。而玛亚他们也晚来了一步，皇帝被多斯科亚士手下的三个魔法师所杀，玛亚等人共同战胜这三个魔法师后离开了皇宫。



的沼泽地，让玛亚与罗伯交谈，他就会给玛亚一把可以打开司可姆镇码头门的钥匙（Dock Key）及一个照明弹（Flare）。

来到码头，用钥匙打开门，玛亚假扮成文身女郎，随着飞船着陆在海盗基地。一路向南直到打开一个开关，通过秘道来到基地外面，用照明弹通知罗伯，罗伯与玛亚先前选定的队员就会来接应她。三人回到基地，在宝箱中拿到蓝色钥匙（Blue Isle Key）。从北方的出口离开，找到蓝色的指挥台（Blue Podium），用蓝色钥匙打开它。再找到红色钥匙打开红色的指挥台，从出口离开就可以与海盗头子科纳（Conor）战斗。只要攻击他旁边的两座炮塔，它们就会旋转并射击科纳。取胜后可得到一把钥匙（Cell Key）。回到先前玛亚被关的地方，用钥匙打开两扇门。回到先前发射燃烧弹的地方，就可以自由使用罗伯的飞船了。

第六章

来到第一层，前往天选都市（Chosen Capital）。去西区（West District）得到红色的大厦钥匙（Red Capitol Key）。来到东区（East District），用钥匙打开先前关着的电门，拿到坦克引擎（Tank Engine）。最后来到中区（Central District），将引擎装入拦住去路的坦克内，与古纳（Gunnar）交谈，原来多斯科亚士已经开始攻打皇宫了。虽然先前玛亚他们摧毁了透镜系统，但多斯科亚士的阴谋还是实现了一部分，赛普特拉核心已经变得不太稳定，而整个星球已经开始越转越快。除非有人阻止它，否则一切还是要毁灭。古纳建议玛亚去找回被多斯科亚士夺取的两把钥匙，前往核心去实现马达克的预言，随后他就让人带着玛亚前往皇宫。

第七章

来到第五层，前往阿卡伦都市，这里已经被海盗所占领。出败三个海盗后得到实验室钥匙（Research Lab Key），在实验室里的三个宝箱中找到三个呼吸面具（Breather Mask），桌子上有一个钻石切割器（Diamond Wheel），都拿齐后前往模子森林（Mold Forest）。

戴着呼吸面具从东南方的出口离开，从另外一个出口向下来到地下，先后找到红色与蓝色的村庄钥匙（Red, Blue Village Key），而后找到地狱神之爪（Hell god claw）并将它用在核心钥匙上。来到废矿区，给隐士切割器与透镜碎片，他会把透镜碎片切割成核心透镜（Core Lens）。接着来到先前干掉熔岩怪物的地方，将核心钥匙与地狱神之爪的合体浸入熔岩中得到露出的核心钥匙（Core Key Revealed），然后回第二层将它给阿齐兹看，他告诉玛亚要想拯救整个星球，就只有从多斯科亚士手里夺回另一把钥匙，然后用核心的真正力量来解救星球。回到模子森林中央，经过巴杜为玛亚打开的出口，从东北方的出口离开。在矿洞中玛亚发现了一个新的出口，原来多斯科

亚士已经比他们早了一步。来到一个新的区域，用四把不同颜色的钥匙打开四道门，最终找到地狱神并与之作战，打败它后找到了多斯科亚士，但没想到玛亚身上的钥匙反而被多斯科亚士夺走，召唤出来的精灵留下一句含糊不清的话后就消失了。被打昏的三人清醒后发现东北方的出口被堵住了，只好按原路返回。

第八章

来到第三层的山路关卡，与雷拉谈论关于神圣守卫以及古纳的事情。她会让玛亚前往北方的森林并给她一把水库钥匙（Reservoir Key）。接着来到第二层的垃圾堆（Junk Heap）与镇长的战斗机器人作战，胜利后得到抓勾（Grappling hook）与连接管（Pipe）。再到第七层的Helgak墓地，用抓勾抓起大贝壳（Large Helgak Shell）。



回到第三层，带着罗伯前往水库（Reservoir），将贝壳扔进水里，就可以来到北方森林。向北一路战斗，并打开开关。离开这个地区后在东北方的出口遇到两个神圣守卫，与他们交谈了解到只有完成任务，他们才会回到雷拉的身边。让罗伯与之交谈可知道应该怎样摧毁电缆。从这个出口离开，用透镜将阳光聚焦在电缆上，从而切断了整个风之城的能源，这样就可以完成神圣守卫的任务了。再次与守卫交谈后，从西边的出口前往下一个区域，打开两个开关开启两道门。在去世界地图前再次与雷拉交谈关于神圣守卫与风之城的事情，由于风之城的能源已被切断，所以玛亚自愿带领一支小分队从图书馆潜入天选军的战舰。

接着返回南方农场，从秘道前往图书馆并与唯一一个僧侣交谈，告诉他已经准备就绪，接着就是另一个长长的迷宫了。离开迷宫后进入战舰，遇上了多斯科亚士的手下巴尔卡姆（Balcaam），战胜他后就解放了风之城。

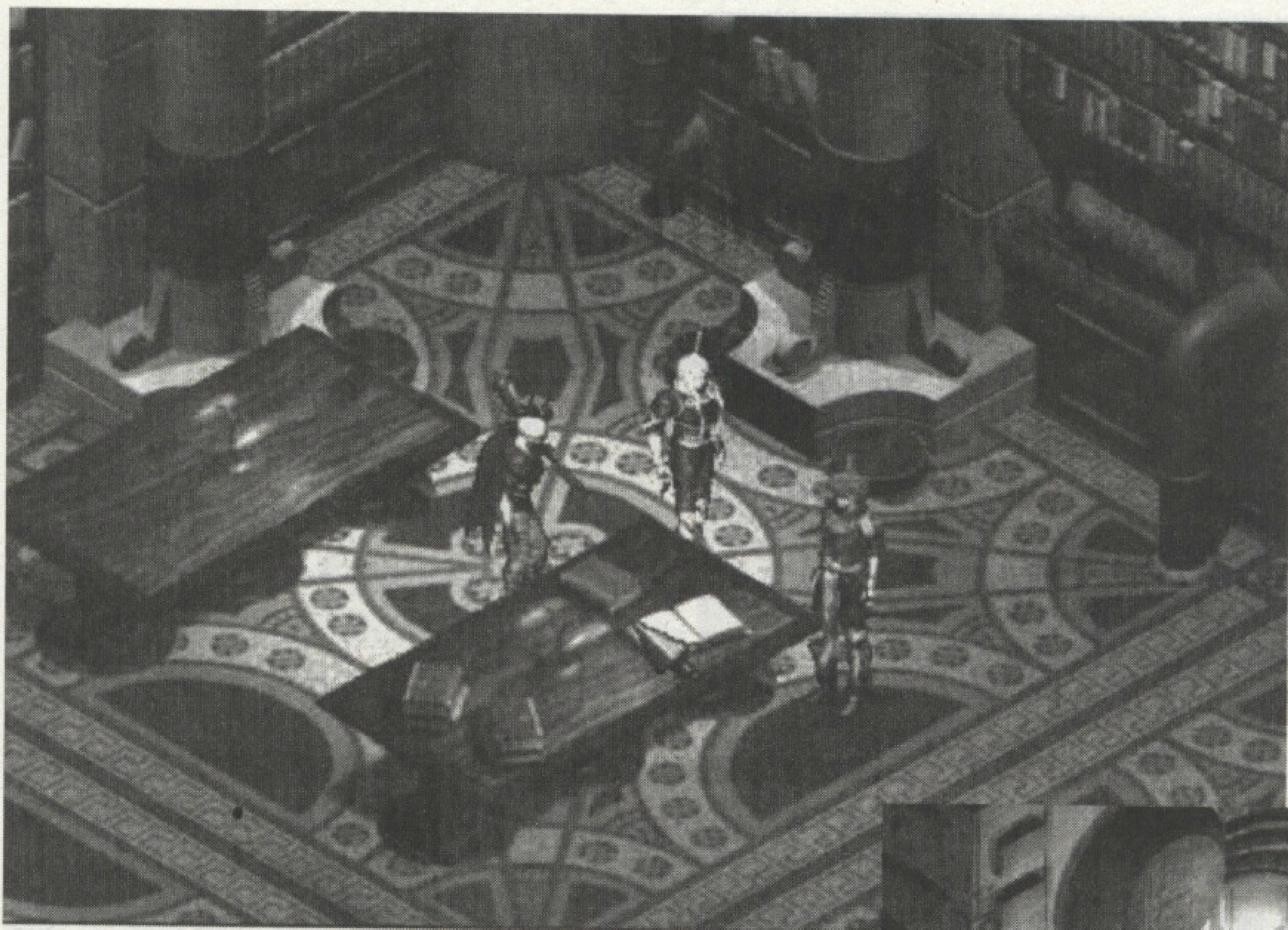
第八章

来到第二层的阿齐兹神庙，在这里遇到阿里沙公主。与阿齐兹交谈，他会给玛亚天选下水道的钥匙（Chosen sewer key），并让她去寻找关于毁灭之日装置的计划。来到第一层的天选下水道（Chosen Sewer Duct），用新得的钥匙进入其中。一路前进来到天选都市的大殿（就是一条长长的通道），尽头绿色的门关着，从左上方的出口离开，在新的区域中打开两个开关，可找到一把绿色宫殿钥匙（Green Palace Key）。进入现在可以去的地方，找到并击败卡雷伯（Kaleb）。拿到毁灭之日蓝图（Doomsday Blueprint）后离开。

来到第二层，将计划交给阿齐兹。来到第六层，玛亚在南边普拉诺（Pranno）的上方找到世界末日裂缝（Doomsday Rift）。进入其中，在这个迷宫中玛亚需要一路摧毁世界末日管道的连接口来打开堵住的路。最终找到了世界末日武器（明显是一个生物）的大脑并与之交战。摧毁它后巴尔卡姆再次出现试图阻止众人，虽然被高根所杀，但在临死前也重伤了雷拉。

第十章

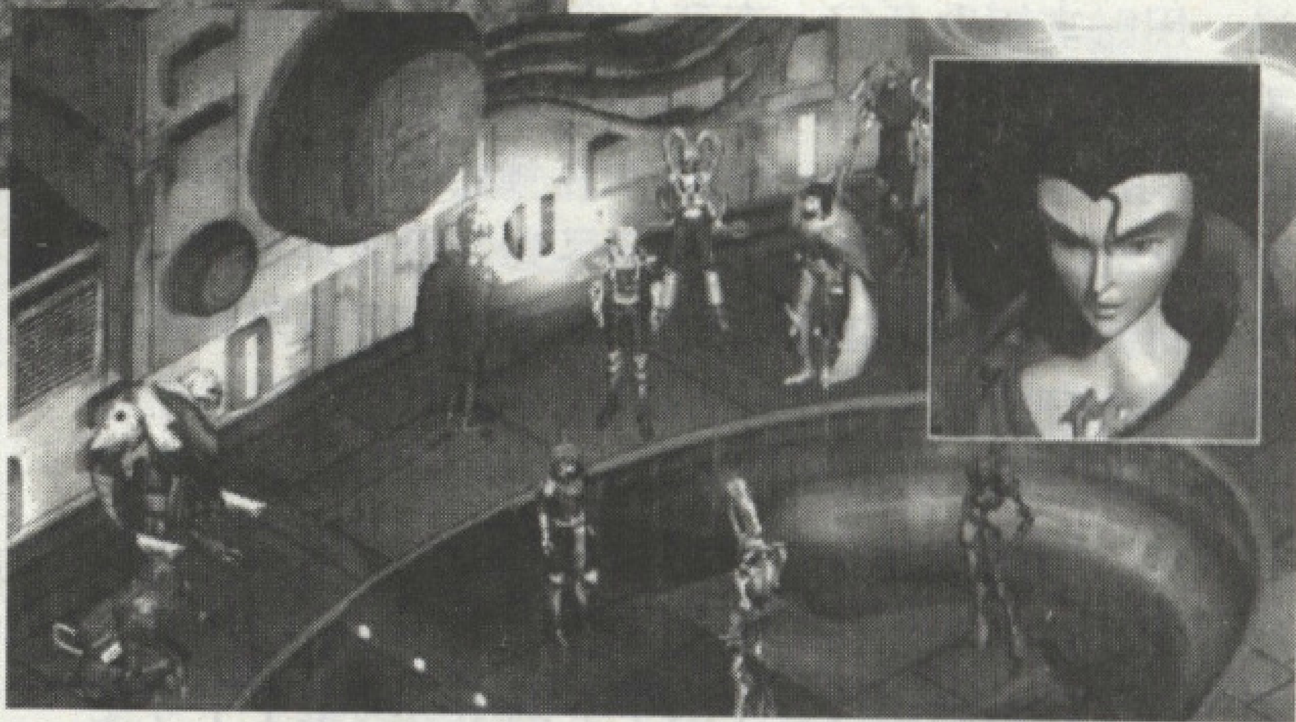
来到第二层阿齐兹的神庙，告诉阿齐兹所发生的一切后，问他关于托里的事情。大师告诉玛亚也许大叔知道托里的下落。于是去大叔的屋子问关于托里的事情，大叔说托里似乎与镇长之间有什么交易，而且他现在在工厂附近。带着高根前往工厂（Factory），在那里找到了托里，托里说他从工厂里偷出一个部件可以重新修改镇长的机器人程序，使之成为杀人机器。接着让高根看守工厂大门，玛亚进入其中。在里面遇到了远古时代的看守机器人，他们给了玛亚可以纠正程序的部件——重新格式化的磁盘（Reformatting



（Explosive）。

前往第四层，去红灯区买一个混合碗（Mixing Bowl）和玻璃容器（Terrarium），将解毒草放在混合碗中，将Helgak长笛使用其中得到混合解药（Mold Antidote）。来到第七层的隐士处，与他谈论关于爆炸的事情，他说由于生病而无法相助。将混合解药给他后再问他一次，可得到两个炸药以及一把丁稿（Pick Ax）。

确认阿雷姆与罗伯在队伍中，首先来到第五层的齐纳姆



Disk），并且告诉高根，如果要想救重伤的雷拉，就要找到第四层透镜丛林（Lens Jungle）中的治疗植物（Healing Plant），以及第六层神庙的护身符（Talisman）。离开工厂后前往绿洲的熔炼厂（Smelting Complex），将重新格式化的磁盘放入镇长的电脑就可以修正所有机器人的问题。解决了讨厌的镇长后，得到运河钥匙（Canal Key），现在前往第四层。

前往港口地区（Shipping Transport），用运河钥匙打开下水道的大圆门后进入，没想到刚一打开门，就得知莱德的父亲坎贝尔将军在第三层的南方农场等待玛亚。先不管他，进入下水道来到透镜森林，找到看守人要的治疗植物及光藤（Optic Vine），然后前往第六层。进入天选废墟（Chosen Ruins），用光藤接通门旁的开关后进入，上楼找到护身符，再前往第二层。进入工厂，把护身符与治疗植物给看守人，没想到他们并不需要护身符就可以拯救雷拉，却说玛亚迟早会需要这个护身符的，接着就让他们回第三层的大教堂等待雷拉。

第十一章

来到第三层的风之城（Wind City），在涂鸦的墙脚下找到一灌涂料（Paint Spray）。进入大教堂，让高根与挡住去路的人交谈，然后进去，却发现雷拉与看守人已经合二为一了，这是唯一可以拯救她的办法。然后前往南方的农场与坎贝尔将军交谈，得知一个可以抵抗多斯科亚士的办法，并得到一包炸药

战舰，从东边的出口来到第二个区域，让罗伯打开东边的出口，可在地上士兵的尸体上捡到齐纳姆安全卡（Jinam Security Pass）。接着来到第三层的墓地，进入墓室，用炸药连续炸开两道石门，一路开启开关来到左下方的地下墓室。首先得到红色墓室钥匙（Red Catacomb Key），用它进入右下方的地下墓室，一路开启开关前进，用第三个炸药炸毁第三道石门后来到齐纳姆试验区。首先进入控制室（Jinam Control Lab）找到红色实验室钥匙（Red Jinam Lab Key），用它进入研究实验室（Jinam Research Lab），在里面找到蓝色试验室钥匙（Blue Jinam Lab Key），用它进入主实验室（Main Lab）。再一路开启开关前行，用齐纳姆安全卡来到最后的地区，干掉真正的Draxx后得到秘密武器。按原路返回，让雷拉看这把武器，她会要求玛亚将队伍分成两组。

第十二章

前往第六层司可姆镇的港口与经理谈论关于运输的事情，他答应可以借船给玛亚，但需要汽油作为交换。此外他还给了玛亚一把财富钥匙（Treasure lair



来到第七层西边的山洞出口，按照巴杜的提示，用锄头开采矿脉得到多里克矿石（Doric Ore）。来到骨圈村庄，与村长交谈关于镜子的事情，然后给他镜框、矿石及透镜。再去废矿区与隐士交谈，给他透镜就可以得到镜面（Mirror Surface），将镜面与镜框合而为一，得到凯拉之镜（Kyra's Mirror）。

回到第四层的透镜森林（通过港口地区），来到透光及落叶的树处。先用从红灯区买的玻璃容器装上叶子，然后将玻璃容器放在墙上的洞内，最后将凯拉之镜对着光，就可以从西南方的出口离开了。来到马达克神庙（Marduk Temple），见四道石门挡住了去路，于是按水、土、气、火的顺序依次去相应的神殿，在每一个区域找到一把庙宇钥匙。得到全部四把钥匙后去打开四道门，最后的门要用天选徽章打开，终于得到了马达克双刃剑。回到大教堂与雷拉交谈，准备好最后的决战吧！

key），并让她去海盗基地找汽油。进入海盗基地（Pirate Base），从第二层的南方出口离开。一路前进，用财富钥匙开门，直到找到一团光亮。不要看也不要碰它，对它使用涂料，干掉随之而来的红色怪兽后找到油泵钥匙（Pump Key）。回到海盗基地第二层，从北方的出口离开。来到尽头先用管道（Pipe）修复机器，然后用油泵钥匙开启油泵。回到司可姆镇再次与经理交谈，得到港口钥匙（Dock Key）。但由于没有飞行员，所以玛亚他们不得不来到第四层赏金猎人区，与守卫司令部大门的两个赏金猎人交谈，在答应将使用后的船作为酬金后，这两人答应为玛亚驾驶飞船。这时阿里沙公主的手下试图从高根手中夺走秘密武器，虽然被高根击败，但他们却毁掉了秘密武器。这时阿里沙公主也袭击了玛亚，打败她后得到皇家封印，可以将它与天选护身符二合一，得到天选徽章。

第十三章

来到第三层的风之城大教堂与雷拉交谈，得知要想对抗多斯科亚士的杰玛之剑，就要先去第四层的马达克失落的神庙找到马达克的双刃剑。于是玛亚先来到第五层的格雷高，上楼到先前玛亚醒过来的房间，与屋外的人交谈，发现他同样是从监狱中逃出来的，而后得到安卡伦地铁钥匙（Ankaran Subway Key）。来到旧山高速公路，从北方入口进入地铁。右转后从东北方的出口离开。用钥匙打开门进入监狱，在东西两个区域分别找到一把监狱钥匙，用它们打开两扇门。与科纳再次战斗，击败他后取得镜框（Kyra's Mirror Frame）。

第十四章

一切准备就绪后来到第二层的天选战舰（Chosen Battleship），队员们被分成三组——第一组：格鲁伯、跑腿者以及巴杜；第二组：罗伯、莱德以及阿雷拉；第三组：玛亚、塞琳娜、高根。

首先是第一组出战，走完迷宫后会面对一个Boss，它的弱点在四个开关，攻击开关可以打开后面的门，然后尽力攻击就可以了。结束后换第二组，以同样的办法战胜面前的怪物后轮到第三组，一直向北走，最终面对多斯科亚士。虽然他会召唤出化身，但只要用第三级全体攻击就可以了。

总评 86

制作	Valkyrie Studios	类型	角色扮演
发行	UBI SOFT	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐







在战斗中我一直注意提醒队员们不要冲得太靠前，这在没有经验的新兵身上时常发生，他们只顾盲目追打，不自觉地被敌人引得越来越远……这么做的结果是任何一个Terran的士兵都不愿去想象的。所以我得不停地朝他们大喊诸如“围拢”、“回来”的话。

我有时候很想回头看一看战斗中的基地是什么样子的，但是我没有时间，面前的虫子接连不断从雾中钻出来跑到我们面前，我甚至开始觉得自己有些疲倦了。

坦克的炮声，机枪声和喷气发动机的尖啸声渗入我的耳朵，连成一片，我歪头看到一个队员被几只冲上来的Zergling扑倒在地，他的身躯仍然在挣扎不已，然后更多的Zergling又冲上来咬噬他的身体，他的步枪脱手砸在地上弹起然后消失，他整个身躯也随即变成一大团粘连的血肉，另一些队员正在集中攻击几只刺蛇。我前边的机器人被几只Zergling疯狂攻击着，机器人的右脚气动轴被Zergling的连续冲撞弄歪，紧接着是几声机器人特有的47毫米机枪的沉闷声音，机器人终于消灭了脚下的Zergling，歪歪扭扭地拖动着失去功能的右支撑腿向前行进着。但是几只刺蛇马上就冲到面前，把它们的绿色黏液喷到了机器人的胸甲板上，我看不清细节，但是可以想象得到那些带有强烈腐蚀性的东西浇在钢板上发出的声音和腾起的白雾。机器人的身体向后趔趄了一下，随即右支撑腿断裂倒在地上溅起足有一米高的血水和尘土。它的黑色身体在地上蠕动着，右腿断裂处迸发出电火花。然后就被汹涌的Zerg队伍淹没了。

“后退，退到地堡后面去！”

我使劲地朝后面挥手，士兵们开始边射击边后退到地堡后面，借助地堡的掩护进行攻击，我看看他们都到达了射击位置也开始向后面跑去。

“B扇区失守，敌人突破！”

耳机中传来大叫声，我意识到B扇区正位于我们扇区的右侧，我转过头去看看，只见几只身躯庞大的家伙正在Zergling和刺蛇的簇拥下冲过供应站攻向内围，那显然是Zerg的雷兽。

“D扇区通报情况！”

基地通讯员的声音听起来也是无比焦急的样子，我能想象现在主指挥室里是什么样子。足有一面墙大的屏幕上绿色区域正在一片片变红，代表着我们的基地正在被逐渐分割占据，那些抽着雪茄的指挥官们正在来回踱步，通讯员们的声音充斥着整个屋子。

“情况危急，无法抵挡，派后援或者安排撤离！”

我向麦克大喊。与此同时我又击毙了一只扑到面前的Zergling。

“A扇区被摧毁，敌……”

通报者后面的话被一阵无线电噪音打断，看来事情不妙了。

一声巨响，我面前的供应站爆炸了，看上去敌人的进攻途中已经没有什么阻碍了，更多的刺蛇开始冲上来，绿色的黏液漫天飞舞。又是一个供应站爆炸，一块残片飞过我的头顶，大批的刺蛇已经突进到地堡前40米处，它们围拢成半圆向地堡集中攻击，两个SCV冲上来向地堡注射疲劳缓解剂和金属修复剂，但是没用处，地堡的上部开始被腐蚀，通风系统和供电系统也好象被破坏了。

“放弃基地，重复，放弃基地，所有人员现在马上到K区域搭乘运输机。防守人员在原地等候运输机。”

又是一片红光，紧接着就是一声巨响，扇区内的另一台机器人终于也被击毁，它的上身发生了爆炸，只剩下了一些黑色的零件。我估计驾驶员没来得及弹射，不过也好，如果我是驾驶员，我宁可被炸死也不愿意坐着降落伞落到一片Zerg中。我身边的两台坦克已经开始收起液压钉，炮塔也开始收缩复原。看来大家对于逃命的事情还是很上心的。

片刻之后，两艘运输船摇摇晃晃飞来，这种悠闲的姿势好象和我们的战斗节奏丝毫不相配。它们在上空转一圈缓慢减速，悬停之后放下绳梯。地堡里的士兵开始迅速撤出并攀上运输船，地堡完全撤空。刺蛇群没有遭遇任何抵抗就冲过地堡直接向内圈突进。

我抓住一根面前的绳梯，然后按下绿色按键，绳梯开始快速上升。运输船同时开始掉头快速回驶，以免被刺蛇的唾液击中，这些怪物的唾液对任何一种空中单位都是巨大的威胁。

我的下面是一片混乱。我看到一辆坦克的驾驶员爬出来开始把飞机上吊下的绳索往坦克的牵引钩上系，但是没有任何防护装甲的他马上就被刺蛇的唾液淹没，我看到空敞着门的地堡里幽暗的灯光和被爆炸气浪排出的杂志茶杯，我看到远方K区域里密密麻麻的非战斗成员正在争先恐后地涌上运输船，我看到许多地方的灯光熄灭被黑暗取代，我看到Zerg的部队象潮水一样涌过各种建筑流向基地内部汇集成海。

绳梯终于被收回到船舱内，我坐在第一个座位上，我的面前是被红灯灯光照耀显出无比昏暗的黑色船仓和沉默无语的几个队员，地上很脏，恐怕这艘运输船在运载我们之前刚运过坦克一类的大家伙。飞船的女性驾驶员倒是话很多，一直在唠叨个不停。

“知道吗？很多开运输船的家伙都只装了两三个人就跑了，看看那里，至少得有一多半的人上不了船。”



没人理她，机舱内仍然是一片寂静，我把头盔上的观察玻璃打开，一股浓重的血腥味立刻充满我的鼻腔。

“嘿，你们怎么不说话？别担心，这种事情我们开运输船的见得多了，别以为咱们的军队都是超人，就在前天我们刚从Clark4行星上救出几十个人来，那个基地比你们这个惨得多，十分之一的人都没能活下来。”

她把头转向我，脸上是一副嘲弄的表情，我所知道的很多运输船驾驶员都是这样，她们健谈，爱嘲弄人，喜欢吃口香糖，那架势就跟出租车司机差不多，军队中流行一种恶毒的说法解释她们的行为，据说她们因为成绩问题无法驾驶瓦格雷，所以普遍带有一种自卑心理，需要不停地讽刺别人以求得心理平衡。

“前面还有一个。”一直沉默的副驾驶终于开口说话了。

“是个Ghost，隐着形呢。”驾驶员抬头看了看座位指示灯，“幸好还有两个空位，否则她就要死在这里啦。”

飞船逐渐减速，放下绳梯，那个Ghost似乎很着急，在绳梯放下2/3的时候就纵身跳上绳子然后向上攀爬。

突然飞船船身震动了一下，然后又是连续的几下震动，船身内的一个红灯开始闪烁，这使得船舱里的气氛更加紧张诡异。队员们马上都紧张起来，纷纷从观察孔向下张望。

“混蛋！”驾驶员大叫，“被击中了，我要开始加速了！”。

飞船又是一下震动，不过这次震动能让人明显意识到是突然加速带来的。那个Ghost已经跃进门，副驾驶马上把舱门关闭，紧接着就是逐渐加大的飞船引擎声，飞船的速度明显加快了。

我们提升高度飞越了非战斗人员集中登机的K区域，现在那里已经变成了一个屠场，速度快的Zergling已经赶到了那里并且开始疯狂杀戮非战斗人员。在雪白的灯光照耀下我看到无数的战斗人员争先恐后的争夺着为数不多的攀登绳梯，有很多人成串地挂在绳梯上，又成串地掉下去。很多运输船被迫关闭仓门掉头离去，我看着地面上象蚂蚁一样惶恐混乱的人群，心中的感觉无以言表。

船舱里静静的，没人说话，大概大家都还没从紧张中恢复吧。我也一样，我的手到现在仍然在发抖。飞船的空气处理系统逐渐开始净化空气，血腥味也不那么浓了。

那个Ghost就坐在我的对面，她摘下头盔，露出一张很漂亮的脸。然后她走到驾驶员旁边，附在她耳边说了些什么。

“不，这不可能。”

驾驶员头都没回，淡淡地说。

“我奉有联邦最高层的命令。”Ghost的声音开始变大。

“我也奉有联邦最高层的命令。”驾驶员的声音倒一直是那么平静如一，她开始调整自动驾驶仪，双手忙个不停。

“我重复一遍，我需要你把船开到这个方位，我奉联邦政府的最高指示使用你这艘运输船及船上的士兵！”

Ghost的声音终于不可压抑地在这个船舱里爆响了，我奇怪地看着她，思考着她这话的意思。

两个女人的吵架使得这个狭小的船舱蒙上了一层戏剧性的色彩，我真不知道该说什么，但是我很清楚，我插不上嘴，因此我也就不说话。身后的同伴们的想法大概也和我一样吧。

“不，不可能！”驾驶员斩钉截铁地回答。

“你马上用无线电和总基地联系！”

“不可能，战争期间运输船的无线电通讯信道无法使用，我们还没在这个星球上建立足够的转信站，如果你想联系，等回到主基地的时候可以自己去找他们。”

嗡……

一个极低极冷的声音充满了船舱，听起来就好象是Zealot挥动他们的离子光剑时发出的光一样令人不寒而栗。我惊讶地看到那个Ghost已经变成一个模糊的幻影。这个幻影身体半蹲，左手托住右臂，用右壁上携带的激光指示仪瞄准了驾驶员的头部，而驾驶员的头部上一个直径1厘米的小红点正散发着幽冷的光芒。

“马上按我的话去做！”

沉默。

这种事情我还是头一次见到，一个Ghost用核弹威胁自己的一艘运输船。

没有声音，我看到驾驶员一言不发地在键盘上键入些什么东西。片刻之后我感觉飞船开始倾斜，很显然，我们正在脱离原有的轨道。

Ghost叹了口气，关闭了指示仪，站起身来摘下头盔然后转向我们。

“谁是这里的最高指挥官？”

我昂头示意。

“我正在运送一件重要的东西，它是联邦政府的重要机密，我现在要求你们帮助我把这东西送到目的地。”

“明白！”

我简短地回答，我只能答应，如果不答应就会有一个红点射到我的脑袋上，那时候我也会被迫答应，与其那时候答应，不如现在就答应。

她看了我一眼，然后就把头转过去沉默地坐到自己的椅子上，船舱里仍然是一片沉默。

我不知道我们为什么战斗，从这个地方到那个地方，最初是为了剿灭所谓的叛党，现在又变成了为地球



联盟收复星球……“收复”，一个多么好听的名字，其实大家心里都知道，这个词代表的意义不过是占领而已。我想起我从军以来的战斗，无数次战斗，勋章，伤痕，星光和爆炸声响，这些看似很清晰的回忆根本禁不住我的仔细追究。说起来，我已经把大部分战斗的过程都忘记了，能记起来的只是一些片段而已。

飞船突然减速然后悬停，我的身体猛地向前一顿，紧接着我听到仓外发出尖啸声，这大概是飞船的反推力发动机在启动的声音。

“怎么了？”

我探过头去，那个Ghost也探过头来，我们两个人的头挤在两个驾驶靠背的空隙中一起注视着前方。

“有东西！”

驾驶员简短地说了一句，然后关闭自动驾驶仪。驾驶盘上的灯刹那间全部亮了起来，正前方的雷达上一大片绿色的高光点正在闪现，然后向我们高速移动。看上去它们一直在隐型，等到我们接近之后才把隐形装置关闭。

“怎么会突然出现的？敌人有隐形的空军吗？”副驾驶问了一句。

“我不知道。”

驾驶员把操纵杆向后拉，飞船又猛然起动然后一个大倾斜，看上去驾驶员似乎竭力想离这些乱七八糟的敌人远一些。但是没用，他们就是冲着我们来的，光点迅速绕到了我们的后半球，在6点钟方向紧追不舍。很显然，这种又笨又慢的运输飞船没有任何武器，速度也慢，如果没有护航机，根本无法逃脱任何一架蓄意攻击的战斗飞船。因此我们只好眼睁睁地看着绿色的光点迅速向我们逼近，屏幕上的远距雷达模式转化为近距离雷达模式，一队Terran的幽灵战机正在向我们高速接近。

“奇怪。”驾驶员嘴里嘟囔着。

“好象不是我们的队伍……”副驾驶看着一个红色指示灯缓缓地说。

又是一声警报，驾驶员头上的红色警报灯开始闪动，机舱里被笼罩上一种恐怖的气氛，后面的陆战队员们都不再掩饰自己的不安，有的人开始低声私语，有的人使劲扒着观察窗向外面看。

无线电的噪音突然响起，一阵噼噼啪啪声之后一个很清晰的声音从扩音器中传出。

“停船，否则我们将攻击。”

“不要停！”Ghost对驾驶员说。

“重复，停船，否则我们将攻击。”

“重复，停船，否则我们将立即攻击。”

几声尖啸声传来，我看到几个黑影从运输船后高速掠到前方然后转回又反向从运输船身边高速掠过，两机相会发出尖锐的音暴，我的耳朵被震得隐隐发痛。我的面前两条发动机冷凝成的烟雾弯曲姿势十分漂亮。

驾驶员把操纵杆向后拉，运输船缓缓地停下了。

“不要停船，否则我们就死了！”Ghost对她高叫。

“不停船我们死得才早。”驾驶员冷冷地回答，把手抬起来指了指外面的舷窗。

我顺着她的手看去，只见几架和地球联邦军式样相同的幽灵战机保持着和运输船同样的速度行进，他们大概已经从几个方向把运输船挟持住了。我能辨认，这些幻影战机绝对不是联邦的军队，机身上的涂装是红色的，垂尾上绘有一个持着鞭子的手臂的标志。

“请跟随前面飞机航道行驶，不要脱离航道，否则我们会攻击的。”

对方又发出进一步的警告，一架幽灵战机从我们头顶飞越，在我们前面为我们带路。

我看看后面的士兵，他们也都在看着我，我们互相对视，一点办法也没有。我身边的Ghost突然站起身来，从身上掏出一个小匣子。

“上尉，听着，他们是来找这个东西的，我奉联邦理事会的命令把这件东西送到Alur13号基地上去，他们恐怕知道这东西在我身上，现在我把它交给你，你要把这东西送到Alur13基地去。”

她把匣子递给我，我莫名其妙地伸手接了过来。银白色的匣子很重，我掂了掂它的分量，想说什么，但终于没说出来，顺从地把匣子放进腰边的物品袋里。

“现在我把Alur13基地的坐标和一些资料输入到你的GPS里，那是个秘密基地，没有坐标你找不到。你的通讯代码？”

“AZ4052113”

我沉默地让她和我连接然后把坐标输入。窗外幻影战机的声音已经逐渐被我习惯，运输船里现在又是那种昏昏沉沉的气氛了——虽然这时候每个人的心情都和刚才大不相同。

“是什么？”

我转过头去问她。

“不知道……”

“嗯？”

“是很重要的东西，恐怕你的机密级别不够。”

她微微笑了一下，我也轻笑了一声，两个人的笑容都很勉强。

“我叫commando，你呢？”

“Tracy。”她静静地答道。

“我们会去哪里？我能逃出来吗？”过了一会之后，我问她。

“不知道，总之我会主动攻击他们，吸引他们的注意力，你到时候想办法离开就可以了。”

“说得太容易了吧……”

突然我感觉飞船一顿，整个世界急剧刹车。我的身体因为惯性猛然前冲撞到前面的座椅上…… *（待续）*

补丁铺

前些日子刚刚跟大家提过一个问题，那就是传统行业中的人才大量流向互联网行业，造成一种传统行业人力不足，而互联网行业人力过剩的现象（主要是人数过剩，质量上却还远远不够）。现在掌柜的我终于也耐不住寂寞，加入了这支大军，来到一家名叫“K12中小学教育教学网”（www.k12.com.cn）的地方做整个网站的兼职策划，当然第一步就是帮助他们策划游戏栏目了。等回头我们的游戏栏目推出后，还要请经常光临小铺的朋友们捧捧场哟。

好了，下面还是请诸位到小铺里来转上一转，看看有什么是你喜欢的东东。这一回的掌柜的我特地为大家带来了《三角洲特种部队Ⅱ》中文修改器、《模拟城市3000无限版》金钱作弊器和《极品飞车——保时捷之旅》v3.3金钱修改器。好的，闲话少叙，还是让我们一起入铺观瞧。

北京 老八

《三角洲特种部队Ⅱ》中文修改器 Delta ForceⅡ

说到这部游戏，大家一定不会陌生，它一经推出，就很快成为各“网吧”里的主流游戏。虽然它的画面到了二代仍不尽人意，但战斗的感觉还是很真实的。这里本掌柜的给大家带来的是二代的中文修改器。

使用方法：进入游戏后直接运行子目录\DF133下的执行文件DF133PT3.EXE即可。接下来掌柜的我为大家简单解释一下其中命令的使用方法。

跳：点击写有“开”的按钮，然后调整滑杆，决定你想跳跃的高度。要想关闭，只需按下写有“关”的按钮即可。

视野：点击写有“开”的按钮，然后调整滑杆，决定你可以看见的视野高度。要想关闭，只需按下写有“关”的按钮即可。

飞：点击写有“开”的按钮，然后返回游戏，并在游戏中跳跃，然后使用“飞”的热键便可以锁住你在空中的高度。

隐身：点击写有“开”的按钮，然后返回游戏，这时你会发现任何人都看不见你了。虽然这时你无法攻击别人，但你可以安全地走到你想去的地方。

全部武器：给你所有的武器，在游戏中按下退格键便可以对武器进行切换。

全部显示：它可以让你看见游戏中任何一个人的位置。

装弹时间：它可以让你发射武器的速度比以前快得多。

《三角洲特种部队Ⅱ》服务器探测器 Delta ForceⅡ

象《三角洲特种部队Ⅱ》这样的游戏是很适合在互联网上进行多人对战的，可以说团队精神在这里得到了鲜明的体现。不过现在很多玩家却经常由于找不到Internet上的服务器而感到烦恼，所以掌柜的我特地找来了这个服务器探测器，这样找起来就方便多了。

使用方法：首先联入因特网，再进入游戏，运行子目录\DFSCAN下的执行文件DFSCAN.EXE即可。

《星际争霸》地图编辑器汉化器 STARCRAFT

《星际争霸》中自带地图编辑器，有很多朋友用它制作了无数经典的地图和战役，然而还有一部分玩家由于E文不好，在使用时遇到了一些困难。而因此，本掌柜的摆出这款“星际地图编辑器”的汉化器，期待着有更多的好地图产生。

使用方法：直接运行子目录\PSTAR下的执行文件PSTAREDIT.EXE，在控制界面中选定游戏安装路径即可。

《模拟城市3000无限版》金钱作弊器 SimCity 3000 Unlimited

《模拟城市3000》的相关东东以前在铺里不止一次出现过，对于这款游戏我想不用再多作介绍了。现在Maxis又推出了它的最新资料片——《模拟城市

3000无限版》，在这部新作中，游戏主创人员加入了大量的欧洲和亚洲的特色建筑，以及新的天气状况和自然灾害，此外还添加了十三个新的关卡以及优化了关卡编辑器，看来喜爱这部游戏的玩家又可以继续做他们的市长梦了，相信一定会做得更美。这里提供的《模拟城市3000无限版》金钱作弊器，可以让金钱多得足以添满整个城市，就让我们一起来作个美美的发财梦吧。

使用方法：直接运行子目录\SC3K下的执行文件TRAINER.EXE，在游戏中按下F12，就可得到$100 000 000金钱。

《银河英雄传说Ⅳ EX》存盘文件修改器

《银河英雄传说》是很受欢迎的一个RPG系列，它的每一代都能让玩家看到令人兴奋的新东西。剧情是此游戏的最大卖点，当然画面也不是很差。作为受欢迎的RPG来说，修改器这类东东是一定不能缺少的。

使用方法：直接运行子目录\YY4EX下的执行文件YY4EXSE.EXE，选择游戏存档进行修改。玩家可以把游戏中人物的“统率”、“营运”、“情报”、“机动”、“攻击”、“防御”、“陆战”、“空战”这八个属性都改为255。

《极品飞车——保时捷之旅》修改器
Need For Speed:Porsche

作为EA招财猫之一的“极品飞车系列”是电脑竞速游戏领域的大哥级作品系列，今年EA推出的《极品飞车——保时捷之旅》，表现了更突出的画面与操作感。掌柜的我这次为大家带来的，就是它的V3.3版金钱修改器。

使用方法：先运行子目录\NFS5下的执行文件NFSPOR.EXE，然后再进入游戏。接着在游戏中按下Alt+Tab键切换至桌面，并在修改器面板上点击写有Add 10 000或Add 100 000的按钮即可。

《最终幻想Ⅷ》最强修改器
Final Fantasy Ⅷ

《最终幻想Ⅷ》可以说是史上最成功的RPG之一，不但游戏本身魅力无限，其商业运作也成为游戏界的典范。这里有一款号称FF8的最强修改器，可以让战斗不打即胜，“和平”地解决敌人。在打最终魔女时也只用一秒钟，真的就象看一场电影一样。

使用方法：先运行子目录\FF8T下的执行文件FF8TF.EXE，然后进入游戏中。在游戏中按下Alt+Tab键切换至桌面，再将修改器面板上的按钮按下，比如：战斗时不需等待、敌人一击必死、全部等级100等等，接下来你就可以爽爽地享受“独孤求败”的感觉了。但是有一点玩家们要注意，这个修改器是繁体版的，如果你想选择锁定不同的属性，那么最好先安装诸如Richwin之类的多内码平台，然后再有选择地进行锁定。不过要是你只想爽一把的话，那么就算看不明白也没有关系，只要把所有按钮都按下就万事大吉了。

《世界足球经理2000》升级补丁
Football World Manager 2000

《世界足球经理2000》是一款经营类的游戏，要求玩家扮演一位足球俱乐部的经理。从球场的建设到球员的购买，从场下的训练到场上的阵形打法，都在游戏中有所体现。这里是此游戏的V5.31版升级补丁，修正了游戏中的一些BUG。

使用方法：运行子目录\FWM2K下的执行文件FWM2K531.EXE即可。

《足球2000》观众补丁
FIFA2000

虽然《足球2000》在E3上获得了电脑游戏体育类最佳游戏的殊荣，但这个游戏仍不十分完美，掌柜的我感觉其操作感就不如《足球99》（纯属个人看法），观众方面的制作也不能让人满意。这里给出的《足球2000》摇旗呐喊观众补丁，希望能给游戏增添一些新意。

使用方法：将子目录\F2KC下的所有文件复制到游戏目录中即可。

《足球2000》最新版文字编辑器
FIFA2000

这个最新版的文字编辑器，可用来编辑《足球2000》中的文字文件。

使用方法：直接运行子目录\F2KTXT下的执行文件TEDIT.EXE即可。

本期补丁下载网址：http://game.s800.net/

本期补丁均收录在《大众软件CD》2000年第7期中

秘技屋

上海：游趣创作室 雷鸣

大刀
Daikatana

设置参数“+set console1”进入游戏，输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

cheats 1：启动密技模式
god：无敌
noclip：穿墙
bitarget：隐形
massacre：消灭所有敌人
health#：增加生命值 #
weapon_give_#：得到 # 号武器
screenshot：抓图
developer 1：显示所有信息
flushmap 1：完全清除地图
r_speeds 1：显示贴图速度
r_drawflat 1：只贴 flat-shaded 材质
r_fullbright 1：物件表面不贴图
gl_polylines 1：只显示 line drawing
timescale 1：游戏以正常速度进行（0.5 =一半速度）
cam_toggle：改变视角
cam_nextmon：改变角色
cam_nextsidekigk：改变 sidekicks

维纳斯
VENUS

在游戏中输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

jupiter：无限时间
pluto：无限弹药
mars：可使用所有武器
mercury：永久性飞行技能
saturn：未知（自己试试）

过关代码：

Level 2: Mantids
Level 3: Cicadas
Level 4: Psyllids
Level 5: Pierids
Level 6: Satyrid
Level 7: Lycaenid
Level 8: Pyralid
Level 9: Noctuid

代号雄鹰
Codename Eagle

在游戏中按下ALT+S组合键，然后输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

itemgod：获得物品（密匙、炸药等）
codenamegod：上帝模式
weaponmaster：所有的武器
armorgod 200%：弹药

银河霸主 II
Imperium Galactica II

设置参数“+set console1”（如：C:\IG2\ig2.exe +setconsole1）进入游戏，在主菜单画面输入字符串“LISTENUPEVERYBODY!”然后再以下列字符串获得相应的秘技功能：

dienodie：上帝模式
shootem：所有武器
ghettoblaster：所有飞机

TOCA超级房车赛 II

在游戏中，输入以下字符串可得到相应的秘技功能：

hangover：薄雾
repel：其他车辆移出跑道
double：所有赛道
cartastic：所有车辆
ouch：作战模式
rubber：有弹力的碰撞
movie：失去知觉的碰撞
highjump：减少地心引力
hangover：模糊不清的地平线
skinny：只能看到车轮
skates：两倍的速度,煞车,控制
timeout：所有锦标赛的路程
techlock：隐藏赛道

fastboy：加速
minicars：车辆变小
trippy：迷幻模式

星际围攻——部落
Starsiege:Tribes

在聊天框（chat feature）中输入下列字符串，便可听到特别的声音：

~whello
~wbye
~whelp
~wdoh
~woops
~wsorry
~wretreat
~wattack!

避免移动太慢：如果你的队员使用重型武器，则在离开你的基地时需要一个能量包，建议使用中型武器这样只需一个防护包，还能比较快速地移动。

霹雳小组Ⅲ——近战小队
SWAT 3: Close Quarters Battle

游戏中，按SHIFT+~调出控制台，然后输入以下密码获得相应的秘技功能：

iamleet：立刻胜利
johnwoo：速度变慢
swatlord：整个小队无敌
biggerpockets：弹药无限
casual：小队队员穿内衣
doubleshot：开火速度变快
nc17：受伤后流血更多
noshades：夜晚的任务变成白天
whosyourboss：强迫队友开火
hotstuff：嫌疑犯生命力变强
justin：嫌疑犯不会投降
rabies：射击速度加快

不会伤害自己人：用文本编辑工具编辑"swat.cfg"这个文件，把"shootgoodguys=1"改成"shootgoodguys=0"

魔法门之英雄无敌Ⅲ
Heros of Might and Magic Ⅲ

在游戏中输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

spells：所有法术与999点法力
morale：最高士气
money：加资源
movement：无限移动力
angles：每个空位带上5个大天使
warmachines：所有战争机器
buildings：所有城市建筑完成
win：直接胜利
level：选中英雄升一级
注：以上秘技仅适用于中文版

劲爆极限滑雪UPDATE
Supreme Snowboarding

在游戏中输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

lee：出现困难级赛道
ope：出现新赛手

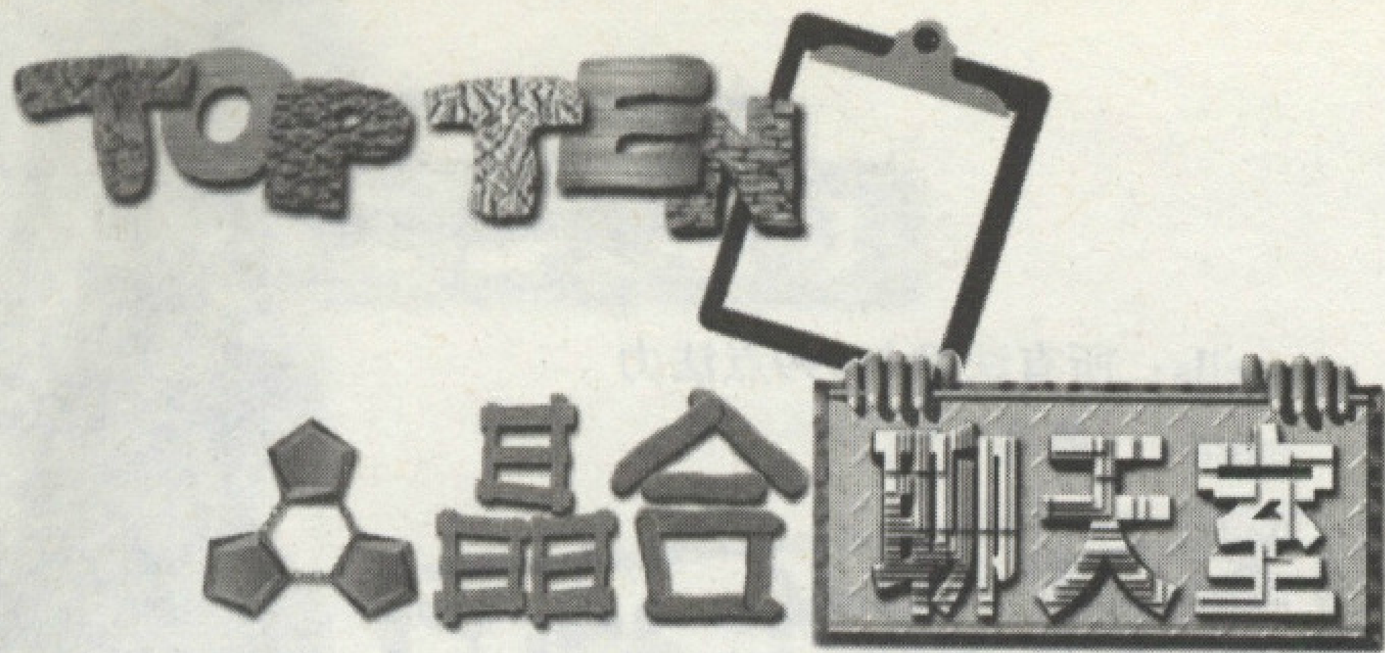
美丽新国度

游戏中直接输入以下字符串以得到相应的秘技功能

magiceye：显示地图
lolly：棒棒糖达到最大值
juice：蘑菇汁达到最大值
choco：巧克力蛋糕达到最大值
wartime：武器达到最大值
iamhungry：食物达到最大值
ironman：铁矿达到最大值
stonemason：石头达到最大值
lumberjack：木材达到最大值
rain：蛆达到最大值
cashcow：增加$5000
winner：关卡失败

E-mail: tianjiao@163.net
web:http://www.gamejoy.net

秘技屋



最近聊天室越来越热闹，老编很高兴，觉得管理得不错。这日由阿飞陪同，悄悄溜进来做私人访问。恰好这天聊天室里正举办Walker追悼……不，Walker追思会。众多Walker迷或痛哭流涕，或慷慨陈词，沉痛思念我们亲爱的Walker大人。

湖南长沙Ronaldo，另称玉树临风、智勇双全、风流倜傥的冯冰同学擦干眼泪，首先发言，条理居然非常分明：1.如果人生能用FPE修改该多好；2.我举双手赞成用计算机进行考试，那我就可以用东方快车翻译英文了**（好事都被你想绝了！快入正题）**；3.替我向Walker传句话：Walker，你就忍一忍吧，虽然我没法用FPE帮你修改过去的艰难岁月，可等老编退休，编辑部还不是你的天下……**（咄，你还说……老编，嘿嘿，啊，嗯，您这个头剪得可真有款有型，不但帅，而且酷……）**

孔曦抑扬顿挫地念着给Walker的一封信：

Walker大人：

您好啊！好久没给您写信了。

我最近在玩《平原惊雷》，但是在第20关炸掉2座炮楼、1辆炮车、杀掉所有敌人后就是过不了关，还剩下1辆火车、1个地道口，但是均炸过，没用。Walker大人乃一代江湖高手，这种儿童游戏对您来说还不是水萝卜就酒——嘎嘣脆吗？所以，想麻烦您老人家给我指一条光明大道，好让我早日打败日本侵略者。如果您没玩过，那就问一下编辑部的众小编。老编就不要惊动了，一来知道他挺忙的，二来万一他也没有玩过去，您再戳到他的痛处（短处？），他再一怒之下扣了您的奖金，我岂不是太对不住您了？^_^

（老编脸色渐渐变阴……臭小子，你怎么知道老编我的练门？坐下！）

GF.CK制作小组Sinko挺身而出，昂然道：任何编辑听到俺这番话，都请勿必转告Walker——Walker大人，在晶合聊天室中我最喜欢看你的文章，可最近为什么不见了你的影子？盼星星，盼月亮，就盼不来Walker！只是常常有一些阿飞、Ken之流出来说些无聊话。我好想看到你在晶合聊天室再次出现。另外，我是一个游戏小组的成员，我们有个游戏《灭灵传说》将在6月左右完工，请你帮忙宣传一下，我一定寄你一份完全版，请放在网上供人试玩，不甚感激。**（不甚感激？你居然这么对待帮忙的人！哼……这种无聊的话我当然“勿必”转告给Walker！）**

祝Walker大人升官发财，荣升老编……

住口，快住口！**（阿飞这么斯文的人，这时候也终于忍耐不住，冲上前去，一脚将Sinko踢出聊天室：去死！）**

……

老编，我这个月要请MM吃饭，你不能……啊，连工资也扣？为什么？给Sinko的医药费？我#%*%&$@

连载（接上期）

大众软件恩仇记

脑冰秀工作室 苍茫 丁恤

Walker正在养神，突然头脑中穿过一束极为强大的意识波,使他大脑里的一部分神经触突的电位转换速度纷纷加快，继而直接反映出危险的讯号！“有人以精神压力攻击我！”Walker立时紧张起来。这束强大的意识波在他的思维中枢里直接幻化成一个灰色的拳头，却没有出击。但是压力已经让Walker感到窒息！“歼锋真空拳！原来是方校长！看来他的实力远比传说的要厉害。不好，再不还手，我的脑干会被撕裂的！”

方校长正惊异于Walker的承受能力：“我已经出了三分力，他竟然仍未产生战斗的反应！”正在这时，脑子里突感一阵压抑，在他的思维中枢里产生了一股意识波，幻化成一个黑衣人，手持一柄满是光亮的利器。利器发出的寒气激起一条条烈烈的青气，根本看不清利器的形状。“9号枪！难道那就是9号枪？”方校长的脑干仿佛被利器激起的青气刺得收缩了。第一个反应成型的信念居然是：我非其敌！“天哪，难不成我真的老了？”

而Walker也惊讶于方校长的实力，脑海里的灰色拳头不但没有退缩，反而隐隐有转化成黑色的趋势：“好个两广拳王！听说灰拳头已经是打遍两广无敌手了，从未见过歼锋真空拳还有第三变。我业已出了五分力，没想到方校长竟然还能变。好吧，再试试。看看费边说的，他究竟有多强？”

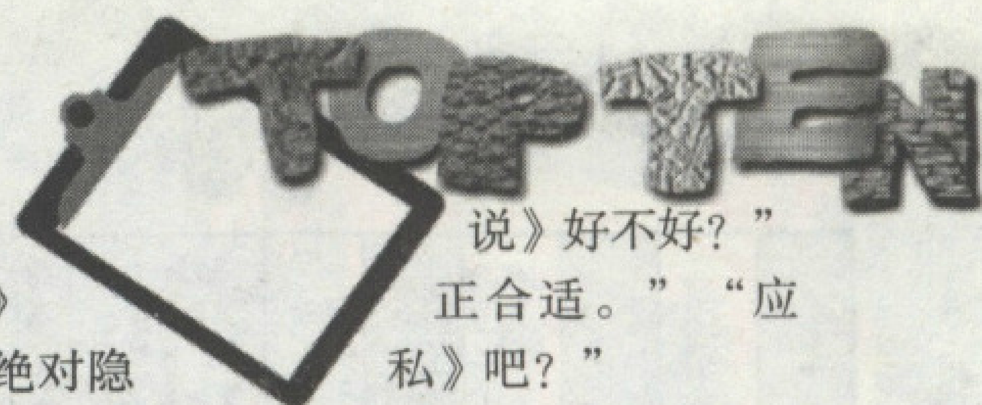
阿古、小林、老杨和Looking已经走到校长办公楼外。小林率先感到了强大的力量变异：“校长在和人争斗！好强的气场碰撞！”四人不约而同地往二楼的校长室看去。（因**《大众软件恩仇记》**已收入本社8月发行的五周年典藏本**《大众软件五周年——写在杂志边上》**中，连载即将终止，请大家原谅。）

（待续）

晶合实验室　阿飞







一大早，正走着路，恰恰碰上Tomrun。他神神秘秘地告诉我一个消息：传闻江民公司将在今年7月份正式推出KV3000，据说还是光盘版的，这在他们可是第一次。具体发布日期嘛，据说是7月10号，因为那时候最后一批高考学生也都放了假，可以多吸引点注意力经济什么的。

我急着去办正事，嘿嘿一笑："传闻你妹妹昨晚连打了3个电话给你……"

Tomrun眼睛立刻瞪圆："是哪一个妹妹？"

我道："去问DC，据说是他接的电话。"Tomrun二话不说，腾地就往办公室蹿去。

DC这下有难喽！我偷偷摸摸笑了两声，跑到香山顶上去看榜。

不出所料，这次的英雄榜，除了NetAnts能上不能下，占着第1的位置就不肯离开外，OICQ的晋升亚军，证明此前阿飞眼力还不算太差，没捧错了人。不过最近我已经不大敢开了。Magicwin98近几轮金银铜3种牌子都拿了一次，风光也不小。阿飞见到它，就想起偶尔上一些网站，那困扰自己的乱码来。在简体环境下看繁体中文，一搞来个BIG5乱码，立刻就全成了一锅粥，什么都搅不清了。唔，这 3 大高手还算是有真本事的，看起来离进"名人堂"也不远了。

No.4：东方快车 228票

看到这儿，我愣了一下。我们的选票通常来自两个渠道，一是杂志上的读者选票，还有就是在《大众软件》网站上的网友参与，一般这二者的"嗜好"差异极大。东方快车这次从他们两方面得到了一样多的票数（都是114），实在是少见的"大众情人"。虽然它现在只排第4，但不可否认的是，比起忽上忽下、起伏不定的金山快译，它的强者地位渐趋稳固。这场暗中进行的快车VS快译之争，明显是快车暂时占据了上风。

No.7：Internet Explorer

最近两次评榜，IE排名都比较靠前，这意味着什么？是人们突然醒悟到IE的好处，还是对在微软VS法官中处于弱者地位的微软公司的一种无声支持？Office的票数也突然猛涨，更增添了一种即将妻离子散似的莫名哀愁。

No.20：ReadBook

新人首次入榜，不容易。虽然它完全是借助了网友的支持（传统方式的选票并无一张它的拥护者），但不可否认，ReadBook确实越来越完善了。

正自看着，Walker、蓝星、鲲一路争争吵吵走上山来。见到我，鲲立刻冲过来，拉住我发射出一串连珠炮，"你看《大众传说》好不好？""我看《大软秘史》正合适。""应该叫《大众软件之绝对隐私》吧？"

最后这句话刚说完，"咚咚咚"，鲲头上已起了几个包，被蓝星狠狠敲了3记板栗。"我们《大众软件》创刊五周年的典藏本，多么伟大光荣隆重奇特的东东，给你一搅，成什么了？传说秘史？还隐私呢，你可真不愧是鲲，胡扯一声就几万里。"

原来他们还在为社里正准备做的那本书取名字呢。

鲲捂着脑袋，不服气道："那你说，你说说。"

蓝星左手一摆，右手一扬："听着，《光辉岁月——大众软件之青春飞扬》！"

鲲一听，咧开嘴直吐水气："破，真破，我看还是叫《大众软件——不得不说的故事》……"

话未说完，空气里已现出一股霉霉的味道。Walker皱皱鼻子，忙道："好了，你们看《大众软件——酷夏纪》怎么样？"

"……"

"高，实在是高！"沉默了片刻，蓝星首先叫好。不过我看他满脸鄙夷，手指头弯起来又赶快伸直了，明显是畏惧Walker的钢铁身板，不然早摆起一栗子敲上去的架势。

Walker居然折服了蓝星，不禁飘飘然有点小欲仙："呵呵，你们俩的看法呢……"我和鲲差点晕倒，互看一眼："咱跑吧！"这家伙是被去年的夏热吓傻了，天天记着那劈哩啪啦的汗珠子呢。

一边往山下跑，鲲一边问我："你想取什么名好？"

"嗯，《地下室的日日夜夜》，怎么样？"

鲲还没来得及吐口水，"咕咚"一声，分了神的阿飞一个没注意，已经掉到某个山洞里去了。

最近这两期的选票有些改变，朋友们要好好看看，填写选票时最好能顺便写上百十来字的简短榜评，实在你要比阿飞还懒的话，那写上二三十字我也一样感激不尽的。

至于庆祝创刊五周年典藏本的书名，我们已经取好了。

当然，不是阿飞取的（唉哟，我的脚）。

晶合实验室　阿飞



本期幸运读者

河北	姬永春	湖北	龚成思
广东	谈振东	深圳	陈　圣
福建	吴孟明	湖南	林志军
湖北	杨文谦	江苏	叶　树
北京	尹建飞	山东	李　川

以上读者将获得由**江民公司**提供的**KV300软件一套。**



热门软件排行榜

Top 20

本期选票在插十九页
欢迎大家投票

名称	版本号	名次	制作公司	发行方式	类型	票数	名次升降
NetAnts	V1.10	1	洪以容	自由	网络	316	○
OICQ	V99b Build 0425b	2	深圳腾讯计算机系统公司	共享	网络	287	↑
Magicwin98	V1.3	3	INWIN TECHNOL OGY SDN BHD	共享	内码	262	↓
东方快车	世纪号	4	北京实达铭泰公司	商业	翻译	228	↓
金山词霸	2000	5	金山公司	商业	翻译	167	↑
Fpe	2000	6	第三波	商业	修改	163	↓
Internet Explorer	V5.5	7	Microsoft	自由	网络	151	↓
KV300	Z.12	8	北京江民公司	商业	杀毒	140	○
FoxMail	V3.0beta2	9	张小龙	自由	网络	137	↑
金山快译	2000	10	金山公司	商业	翻译	136	↓
MagicSet	V2.95	10	蔡旋	共享	系统	136	↑
金山游侠	II	12	金山公司	商业	修改	125	↓
金山毒霸	V2000.04.19 测试版	13	金山公司	商业	杀毒	116	↑
Office	2000	14	Microsoft	商业	办公	109	↑
KILL98	V11.00	15	北京冠群金辰公司	商业	杀毒	102	↓
Photoshop	V5.5	16	Adobe Systems Incorporated	商业	图形	100	↓
瑞星	11.02	17	北京瑞星公司	商业	杀毒	90	↓
WPS	2000	18	金山公司	商业	办公	85	↑
网际快车FlashGet	V0.85	19	————	共享	网络	64	↓
Read Book	V1.32	20	余民	共享	阅读	62	↑

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	V8.0
ACDSee	V3.0
Winamp	V2.62
超级解霸	2000

依星软件暑假强档大奉献

一套强调尊重生命的恐怖冒险游戏







◆ 气氛浓厚的惊悚冒险游戏
◆ 多重视角感受更真实
◆ 带有启发性的游戏内涵
◆ 如欣赏电影般的串场动画

配合战略及养成游戏
极度绝美的人物设定
荡气回肠的配乐音效
扣人心弦的剧情架构
多重视窗的操作系统
日本知名声优配音

秘密武器大出击！
12个女主角的主题曲，伴歌载舞，青涩宝贝永驻你心头！
电脑彩妆师
青涩宝贝温柔陪伴！让您的电脑从内到外焕然一新！
桌布写真馆
67款桌布，青涩宝贝与您真情面对面！天天可以和青涩宝贝见面了！



十二个女孩，
十二个地点。
到底是谁写的那封信？
谁将是您最终的恋人？
您的印象将会深深的刻在每个女孩的心中

与「心跳回忆」、「青涩宝贝」并称为日本著名的三大美少女游戏！
Win,PS,DC三大主力平台全面登场，
嘉评如潮日本权威FAMITSU杂志游戏点评银奖。



◆依星、softmax携手第一波
◆新世界角色扮演巨作强劲登场
◆日文版尚未上市即在日本获最期待游戏名列前茅的佳绩
◆台湾地区销售量名列榜首
◆简体中文版狂销六万套

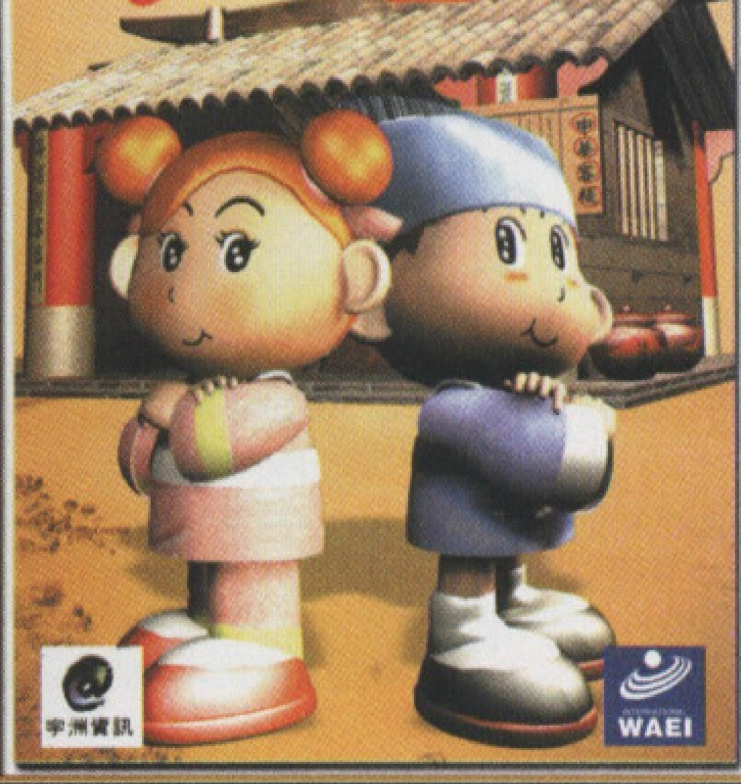


感谢大家对依星的支持和关照
依星无以回报，只有抽奖来报
凡购买依星任一款游戏并寄回回函卡即有机会获得PS2、精装版游戏等奖品，每个季度一小奖，每年一大奖，机会多多，欲奖从速。



上海依星电脑软件有限公司荣誉出品

公司地址：上海愚园路172号环球世界大厦2903 电话：21-62493326 传真：21-32140053 销售热线：21-62493049 邮编：200040
公司网址：http:\\www.yistar.com.cn 技术支持：support@yistar.com.cn 销售信箱：sales@yistar.com.cn



当中国的客栈掌柜，吃中华的满汉全席

吃！ 寻找食物是人类的本能……

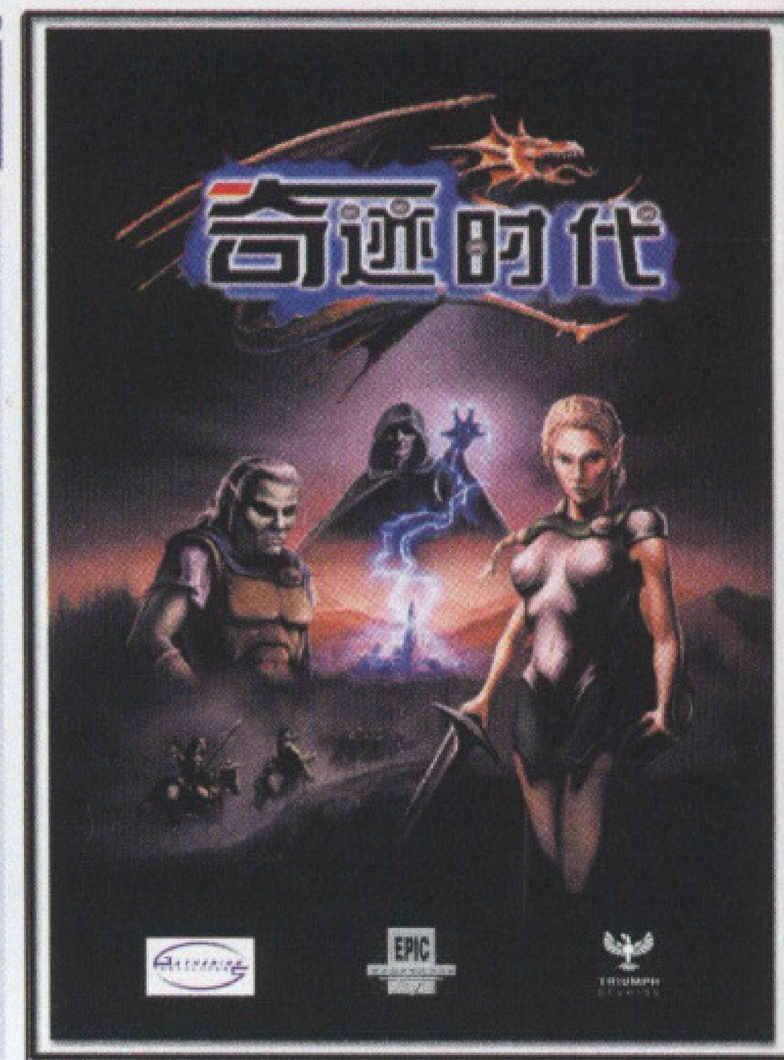
吃！ 中国传统文化的许多要素都浓缩在饮食文化中……

吃！ 一起来参照百年流传美食菜谱，当中国的客栈掌柜，吃中华的满汉全席？和500个欢快活泼的**卡通形象**一起开中华客栈，邀请**丐帮帮主**、**京城格格**等成为座上嘉宾，激发有趣的**特殊事件**！和家人在同一台机器上分别使用3个主题人物**联网游戏**，75种中国式的店堂布置，10个系列50种名菜随你**新鹏**！附送详细**攻略指南**，更有《盟军敢死队2》**展示动画**，《奇迹时代》**试玩版**及多款**精美壁纸**等，还可参加新天地**大抽奖**，抢先免费获得**最新游戏**软件

6月上市

零售价 25元

《奇迹时代：中文版》



这是一个具有《魔法门之英雄无敌》的策略性和《三国志》般战斗场景的游戏！
这也是一个能让你创造奇迹的游戏！
这还是一个充满了刀剑和魔法，并让你选择自己命运的游戏！

- ■多线程、多结局的单人游戏以及可以选择即时制的多人游戏
- ■拥有自己的性格，优势和弱点的12个完全不同种族
- ■彼此相生相克的关系使得军队的数量不再是关键
- ■7大类超过100种的魔法，其中强力的魔法甚至可以永久地改变地形
- ■支持1280x1024的分辨率和16位色的精美画面

我们将把这款曾经在世界游戏排行榜进入前十达半年之久的游戏，进行完美的汉化，在6月底用全新“晶彩”包装和百余页的说明书，以仅仅50元的价格奉献给您！

6月上市

零售价 50元

《虚拟人生 2》

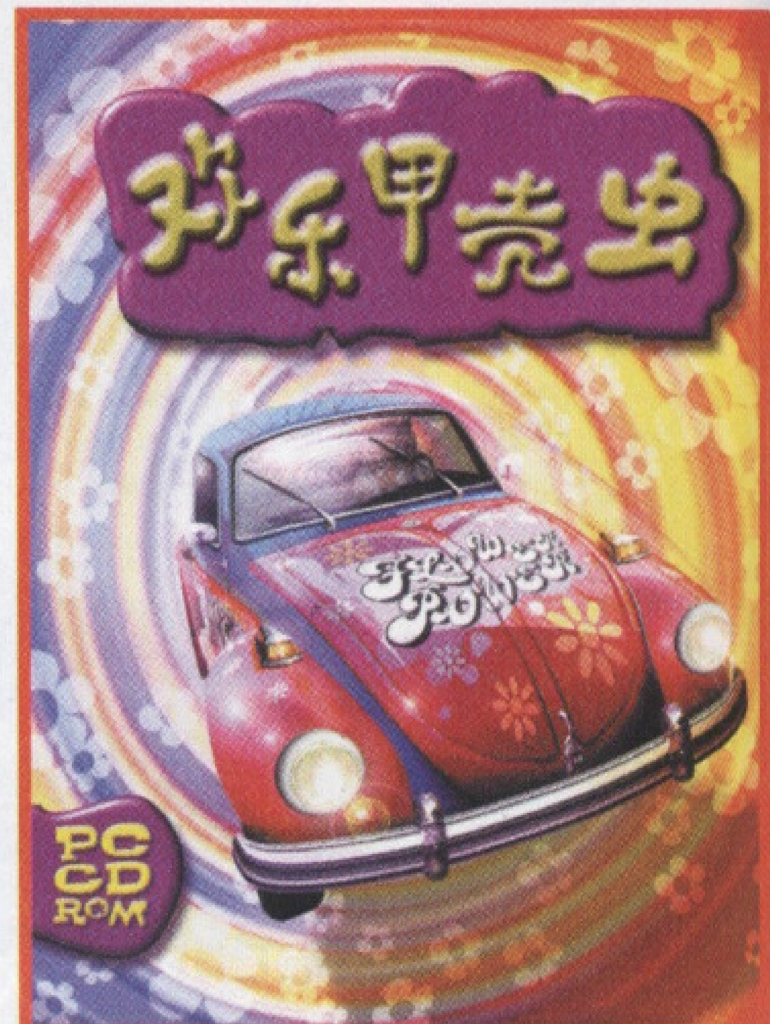
- ■十九种不同的职业让你体验更精彩的人生，每种职业都有职业事件，特殊的职业技能和超眩的职业必杀技。并可进行双人游戏。
- ■游戏的七大关卡一一对应七宗罪，每张地图大小均为前作的2倍以上。
- ■精彩绝伦的怪兽系统。玩家可拥有怪兽，并让怪兽升级，去占领怪兽街区，购买其股票获得收益。还可饲养自己的宠物怪兽与对手进行怪兽大比拼哟！
- ■全面改进人物原画设定、地图场景、游戏画面、魔法特效，图像效果更加华丽。

《虚拟人生2》整装待发！大陆台湾同步推出！
7月全面上市！敬请密切关注！精彩装 超值价 35元

7月上市

零售价 35元

一款真正老少皆宜的赛车游戏



欢乐甲壳虫

种类齐全的赛车模型——来自德国大众汽车公司授权的17种非凡创意，超过50种各具特色的甲壳虫赛车，跑车、越野车、大脚车、巴士、火箭飞车等应有尽有。

层出不穷的游戏场景——既有阳光、海滩、槟榔树，也有泥潭、障碍、飞跃跳台；40多条赛道中天气的变化惟妙惟肖，美丽的夜景让你着迷。

丰富多彩的比赛模式——游戏包括沙滩越野赛、交叉回转赛、火箭车跳跃赛、大脚车限时赛等9种比赛模式，带给您完全迥异的游戏乐趣。

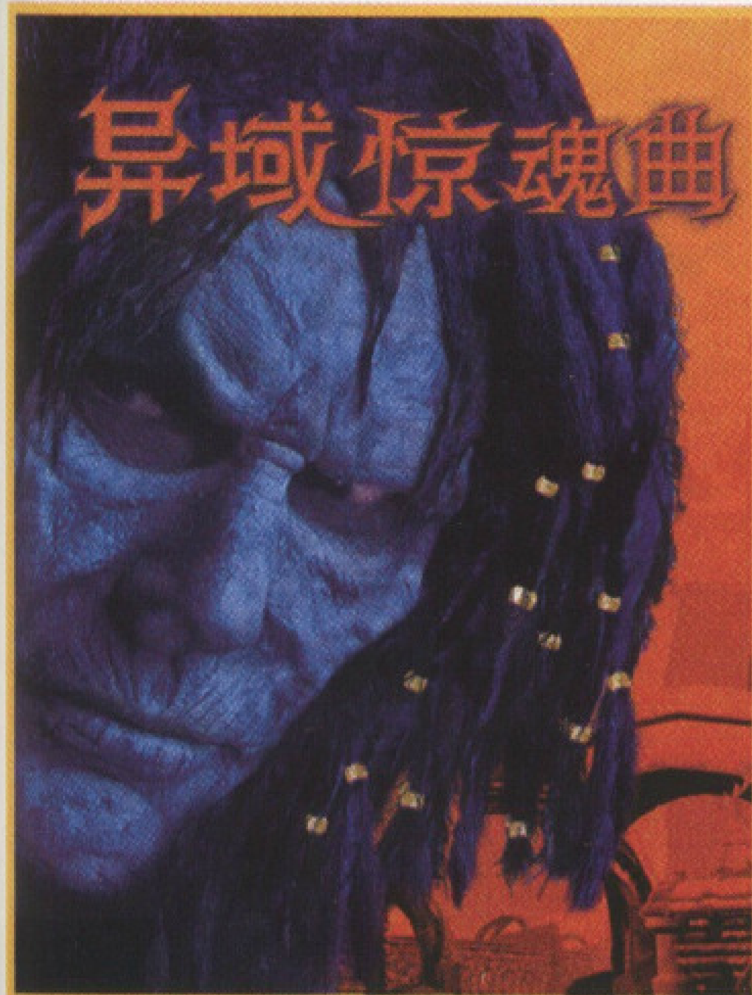
方便体贴的对战系统——同时支持单机分屏模式和联机对战模式。

完善缜密的交易系统——在比赛中夺魁来赢得升级赛车的机会，并允许在赛车超市中自由买卖。

7月上市

零售价 待定

新天地互动多媒体敬请消费者注意：中国软件产业需要您的支持，请勿购买假冒正版软件！



超越《柏德之门》的99年年度RPG完全汉化登陆中国！

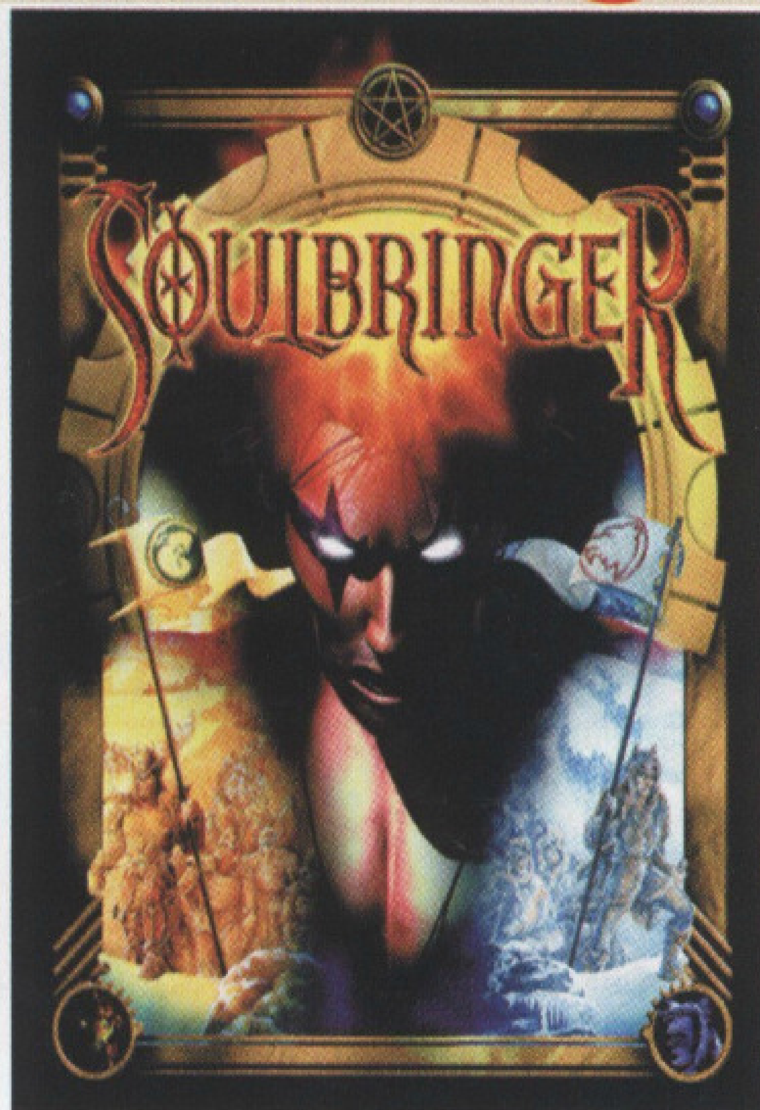
寻找失去的记忆也许比失去记忆本身更可怕！当你从冰冷的停尸床上爬起来的时候，发现自己已经丧失了全部的记忆。你是谁？这是什么地方？你是怎么死的？等待着你的是一个什么样的未来？所有的这一切问题都需要你在游戏中不断的去寻找答案。在这个谜一样的世界里，好奇，贪婪，恐惧，逃避，生存，自卫和复仇贯穿了整个游戏，你必须用自己的力量去不断探索最终的秘密。

来自《柏德之门》制作小组的崭新力作，悬奇幻异的剧情，个性分明的人物，超精彩的中文对话，4CD宏篇巨作，你又怎能错过？

8月上市

零售价待定

灵魂使者——中文版



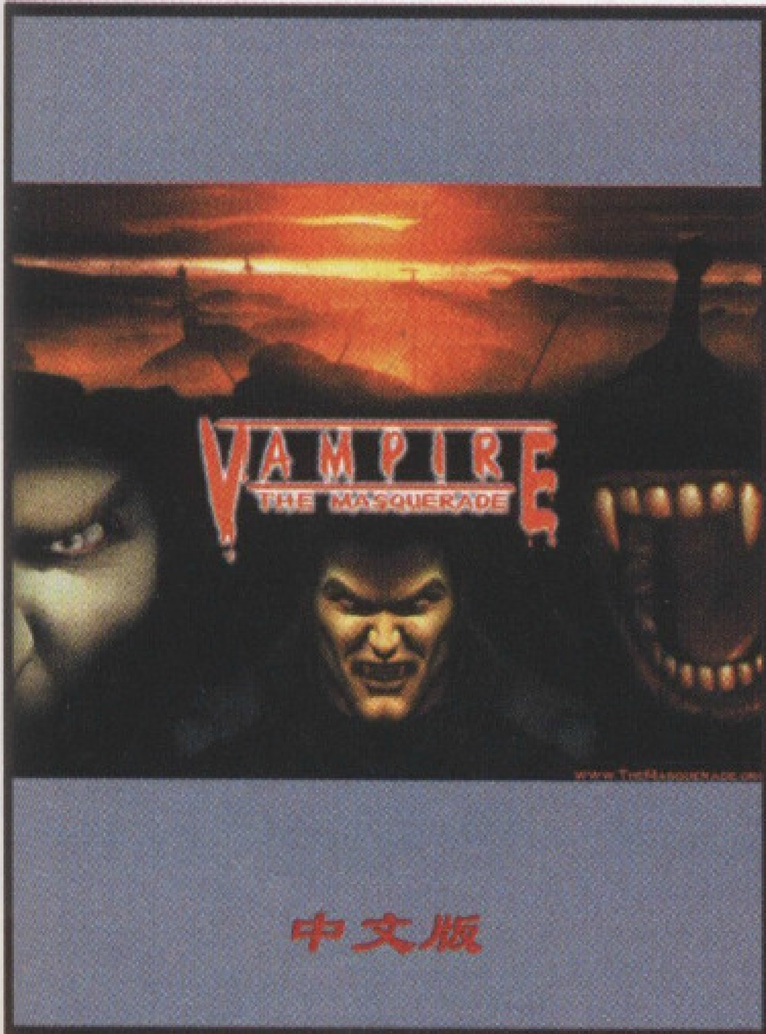
一部史诗的般欧洲中世纪幻想RPG。Rathenna原本是一块由英雄们统治的繁荣、和平的古老大陆，一次意外的经历使英雄们被来自另一个世界的恶魔控制了身体，虽然救世主Harbinger出来打败了恶魔。但整个大陆却陷入强盗、吸血鬼和僵尸横行的黑暗年代。你，就在这里，开始了史诗般的神奇历险。

全新感觉的新概念RPG：
开创性的三段式攻击系统，可对敌人的不同部位进行攻击
可根据你自己的喜好进行连续技组合
革命性的魔法系统：五大属性魔法相生相克，总数达60种以上
惟妙惟肖的古欧洲风格，所有场景可进行360度自由旋转
精准的物理模型碰撞系统，可与格斗游戏相媲美的打斗手感

双CD RPG大作，新天地倾力汉化推出

8月上市

零售价50元



如同《吸血迷情》一般的他，在八百年的时空里穿梭！

吸血鬼：化装舞会

也许你幻想过长生不老的美妙，但是你永远也不会知道变成不死的吸血鬼是什么感觉！

在你倒下之前，曾经是对抗邪恶的十字军勇士，但是你的伤口使你最终变成了吸血鬼——你一生的宿敌，只有毁灭吸血鬼之神才能结束你的痛苦状态。出于残留的人性，你继续与恶魔战斗，但同时出于吸血鬼的兽性，你又不得不吸食人类的血来维持生存。在内心痛苦挣扎的同时，你与愿意成为盟友的吸血鬼一同战斗，从中世纪的欧洲到未来，在古今不同时代的四个城堡里，你永无休止地追逐那个没有灵魂的敌人。

传奇丰富的剧情，流行的随机地图设计，主角及NPC盟友的战术编队，多种多人在线模式，99年E3 RPG大奖带你进入那个中古幻想世界。

8月上市

零售价待定

即时战略大作续篇再次掀起战略游戏热潮

崭新的战略选项，全面的战斗升级体系，独特的战场控制面板，日夜的天色变化，详细精美的过场动画，你所要求的《黑暗王朝2》中都有。

出色的3D引擎允许你在各种视角自由切换，体会不同的战斗场面，即使画面中有再多的游戏单位也流畅自如。

简单方便的战斗控制，多达16人的网络对战，组队、死亡、夺旗、攻山、竞赛5种战斗模式随你喜好。

未来在人们的心目中总是美好的，但是谁也不知道真正的未来是什么！只有不断的挑战自我，未来才能够掌握在你我的手中。

8月上市

零售价待定





谢雨欣小
剑侠情缘二形象代
剑侠情缘二主题歌演
电视剧《将爱情进行到底》女主
6月24日 北
为您浓情演绎 那一剑的风
大众软件
家用电脑与游戏机
电脑报
新浪网
http://www.games.sina.cn/zhuanti
联合
推荐
国产游戏精品
将游戏进行到底

大众软件服务快车

本期广告索引！

奔驰主板 PARADISE

现代计算机

买奔驰主板，送《现代计算机》杂志！

如果主板也会骄傲 一那么 奔驰 PIII-160A+早已得意忘形

PIII-160A+ 威盛 694X+686A 芯片组

PIII-160A 威盛 694X+686A 芯片组

奔驰PIII-160A+主板崭新功能

内建创新CT5880 3D环绕四声道声卡

支持四声道输出，感受超越立体声的3D环绕四声道真实音效

智能型双BIOS—Twin BIOS技术

全新的双BIOS设计，具备独立设置功能，系统配置更加灵活、安全

支持线性超频

可逐来调整系统外频，附送线性超频软件，超频简单轻松

支持AGP 4X

提供完美的显示技术方案

提供过流、过压保护

特有可再生熔断保险丝设计，给主板有效安全保护

- 全面支持PC 133规范
- 支持160MHz系统外频
- 全面支持PIII/PII/Coppermine及赛扬处理器
- 支持Ultra DMA66硬盘接口通道
- 支持VCM(Virtual Channel Memory)
- 支持AMR软猫
- 支持4个USB接口
- 支持DMI界面管理
- 支持ACPI能源管理功能
- 支持网络开机功能



奔驰 PARADISE 主板品牌拥有：深圳市新天下实业有限公司

各分公司：深圳 0755-3681716 广州 020-85261265 北京 010-62610289 沈阳 024-23967120
上海 021-62569980 南京 025-7715137 成都 028-5431409

各地区指定经销商：

关注奔驰系列，请访问网址：http://www.chinaparadise.com

经销商	电话	经销商	电话	经销商	电话	经销商	电话	经销商	电话	经销商	电话	经销商	电话
上海华海	021-62472268	广州深蓝	020-87592662	重庆三山	023-68637100	福州天泽	0591-3375579	苏州珠江	0512-5308515	合肥天地	0551-3654714	青岛同济	0532-2735909
上海国微	021-62534176	广州枫桦	020-87575520	绵阳兰色	0816-2304802	泉州泛亚	0595-2167007	苏州明瀚	0512-5517713	合肥金伟庆	0551-3630982	烟台科普	0535-6662842
上海一方	021-62475834	广州汇晔	020-38788093	甘肃索达	0931-8847295	石狮统一	0595-8888880	常州三高	0519-6663399	哈尔滨八喜	0451-2547474	石家庄四维	0311-6679684
上海润卓	021-64673920	广州缘份	020-87592848	武汉瑞昌	027-87645510	昆明派格	0871-5182324	扬州超能	0514-7324725	哈尔滨捷利	0451-6207748	石家庄安达	0311-7029443
上海安泰	021-54900262	广州中辉	020-87592834	武汉派格	027-87858818	昆明新世纪	0871-5120203	扬州怡海	0514-7327144	郑州菲创	0371-3945116	邢台金山	0319-2262840
上海飞灵	021-54900427	广州微科	020-87574890	武汉新设想	027-87862335	南宁恒硕	0771-2616356	徐州前进	0516-5765967	兰州兰丰	0931-8260757	陕西四班	029-5514969
上海佳慧	021-64267811	广州泛亚	020-38802812	武汉帅科	027-87889336	柳州恒生	0772-2801635	徐州捷成	0516-3813326	贵州康普	0851-5816438	汕头天亿马	0754-8169686
北京先韬	010-62563977	广州嘉野	020-38788059	南昌七喜	0791-6255570	柳州天创	0772-3612445	宁夏金科隆	0951-6012589	贵阳科源	0851-5831861	汕头海硕	0754-8851173
北京菲世曼	010-62588508	成都新达	028-5432389	杭州华瑞	0571-8868129	内蒙古思维	0471-4302725	沈阳蓝天	024-23887784	遵义康普	0852-8633843	佛山创兆	0757-2292729
北京天旭城	010-62620660	成都鸿程	028-5452184	杭州智邦	0571-8868791	山西同舟	0351-7323909	沈阳联众	024-23924820	遵义科源	0852-8634643	江门创仕	0750-6605147
北京卿云岭	010-62645090	成都海威	028-2916438	杭州康联	0571-8829393	南京普雷	025-3371987	大连蓝天	0411-3640171	海南瑞昌隆	0898-6703003	东莞星王	0769-2114206
北京东方同辉	010-82626169	成都诚达	028-5445995	湖南企远	0731-4125500	南京雷鸣	025-3608336	长春丰利	0431-5640487	济南邦得	0531-8012341	珠海天问	0756-2217151
天津腾华	022-27413028	成都兰迪	028-5442838	宁波鑫安创	0574-7286481	南京金万普	025-3614079	长春聚缘达兴	0431-5624718	济南亿海	0531-6402421	新疆东玮	0991-5833746
天津元亨	022-27374432	重庆八达	023-68790080	温州新华	0577-8361330	无锡新科海	0510-2740111	吉林勃讯	0432-2485258	青岛腾飞	0532-3840278	新疆恒利	0991-5827443
广州华众	020-87590121	重庆四维	023-68790872	温州中普	0577-8348498							乌市忠信	0991-2813708

千典游戏龙——真夏之梦

The Dream of Summer

即将上市
敬请关注

4CD + 精彩手册
全套售价仅 38 元

[真夏之梦]特别加增：超人气恋爱养成类游戏[求婚365日2]完全正式版一套！

部分内容：

玩物园 ●不可思议的游戏●极品飞标●急速碰撞●南方公园方块●螃蟹赛跑●移花公主●魔塔救美●跳跃之星●战斧●超任炸弹人●桌面水管工●美少女波动拳方块，等20套休闲游戏小品......

游戏之门 ●极品飞车(五)保时捷世界●微软2001棒球●终极狩猎挑战●模拟钓鱼●芯片终结者，五套最新热门推荐游戏试玩......

通关补丁 ●模拟人生系列补丁大全一舞会气球/五星级豪宅/鱼缸/新植物/情人装/新角色/44个新地板/V1.1版升级等●求婚365日II升级/直接追求张柏芝存档●命令与征服II泰伯利亚之日烈火风暴-GDI/NOD全部关卡存档●魔法门英雄无敌3末日之刃免CD/编辑器/通关●西风狂诗曲2金钱生命修改器/破关存档●极品飞车(五)金钱修改器/拥有所有赛道、所有车补丁●三国伏魔存盘文件/修改器●世界足球经理2000，中文版官方最新球员数据升级●NBALive2000 4.03版新球员●FIFA 2000杯赛时的华丽菜单/最新世界球员资料/加速/中国队超级/进球修改器●最终幻想八2.1修正游戏程序漏洞●暗黑破坏神II Beta版免CD●三国演义3中文补丁●主题公园世界2.0升级●雷神之锤III 1.17升级/所有版本的免CD●幻想西游记修改器，等45套最新的热门游戏补丁•修改器•作弊器•超级存档......

CG汉堡 ●最新精美酷游戏/卡通CG壁纸

点播剧场 ●相聚一刻中非常经典的：一刻岛漂流记

音乐盒 ●真夜中の侦探尾曲●银河英雄传说插曲●新魔装机神首曲●时空幻影片头曲●超时空要塞-约束●西风狂诗曲II尾曲●寄生前夜2片头曲●洛克人IV片尾曲●魔剑美神插曲-明亮的眼，闪烁的剑●魔剑美神插曲-从太阳相似的之地而来，等15首精选游戏动漫音乐主题......

电玩陆海空 ●万象幻境游戏存储器●Game Master 7.02游戏修改大师●Stame0.951网络硅谷宠物小狗●迷宫制造专家●抓屏助手4.03捕获整个屏幕的图像●Hyperion ss土星模拟器●变形金刚音乐屏保●打字先锋1.2●四海英语全文朗读V1.05●极点词汇大突破1.1版●单词大师V1.02.0106●桌面地球仪2.0版●游戏语音通讯●解梦全书2.0●口才学●猜灯谜●拍马学●墙纸精灵●彩票雷达●等30套玩家必备工具......

千典动画城 ●女警•逮捕令•新版MTV(1-4)●转豆魔道士MTV(TV)●库洛魔法使-樱剧场版特报(TV)●C&C2之烈炎风暴过场动画(PC)●盟军敢死队II精彩动画(PC)●铁拳之TAG锦标赛精彩片头/TTCG动画/TT精彩演示(PS2)●SEGA回升(DC)●永恒的阿卡迪亚(DC)●最终幻想(九)人物的可口可乐广告(PS)●沙罗曼蛇III精彩动画(PS2)●生与死2比DC版更精彩的片头动画(PS2)●暗黑破坏神CG电影片段，只有在美国电影院里才能看到(电影CG-PC)，等TV动漫/PS/PS2/DC游戏中精彩情节动画视感片头、典藏MTV动画欣赏！

超级赠送 ●恋爱养成游戏-【求婚365日II】完全正式版一套！

千禧八部 第三辑

8CD + 说明书
全套售价仅 48 元

[千禧八部 III]加增：RPG游戏大作[科隆战记3]完全正式版（双CD）！

部分内容：

一、软体震烈：最新录入双CD大容量新版免费/共享/自由软件260余套

★网络飞梭
- ●仙剑书签3.52精选网址极速导航收集了两万多个中英文站点名称简介、网址链接12大类
- ●网导2000 V1.5含30000余个中英文站点名称简介网址，即选即通
- ●SpeedNet 4.0网络加速工具
- ●Naviscope 8.7网络加速
- ●terminal overdrive 2000 9.62终极网络加速利器
- ●网络蚊子1.0 B4.2比蚂蚁还厉害
- ●GetRight 4.2著名断传专家新版
- ●Queue FTP 5.0下载工具
- ●站点排名专家0.6版
- ●才思邮箱2000.3.06正式版
- ●Aohao邮件群发通知工具1.7
- ●网上大挪移1.0版
- ●网路通1.71版
- ●Amaya3.1所见即所得网页编辑器
- ●HotDog PageWiz V1.02专门为初学者设计的主页制作软件
- ●网络留声机2000.03.22.22 真正的网络"交谈"工具
- ●ERing V4.0.3 网络电话
- ●COL2000 2.0中国在线极速通讯
- ●王翔语音邮件播放器中文版
- ●OICQ 99b B0425简体语音版
- ●ICQ2000a 4.30 B3141最新版
- ●超级点击机器II 0.58
- ●特别赠送Netscape V4.73简体中
- ●特别赠送IE5.01简体中文正式版等46套极品网络工具......

★系统中枢
- ●Modem Tester 9.17.01可以在窗口95/98测试与分析数据的软件
- ●DiskPatrol.4垃圾文件清理工具
- ●Startup Manager 1.5.2.25管理Windows启动的工具
- ●QuickClean V5.01自动维护硬盘
- ●TreeSize Pro 2.31 硬盘空间回收器
- ●超级兔仔注册表优化V3.3正式版
- ●Windows修理专家1.8简体中文版
- ●Windows终极加速2.7简体中文版
- ●Smartalec PC个人电脑效能微调
- ●PowerDesk Utilities V4.0.8.0桌面管理工具
- ●注册终结者V2.0版
- ●PrcView V3.2.1.3中文版内存监控软件
- ●RamBooster 1.6监视、恢复漏掉的内存工具
- ●RAMpage 1.4 监视、显示、释放内存
- ●MemoKit 1.72提高系统性能套件等20套系统应用工具......

★奇软异宝
- ●拼音加加2.01拼音输入智能方案
- ●英日互译词典3.0 很少见的英日日英互译词典
- ●紫光拼音输入法2.01版大容量精选词库，收录8万多条常用词
- ●学五笔，多媒体教学系统4.00版
- ●词汇博士7.01独具特色的英语词汇速记软件
- ●四则算术出题V1.7.4
- ●中文梦幻文本编辑器
- ●CKRename V1.08中文版文件改名
- ●大家好通讯录V2.5个人信息管理
- ●关系通V1.0
- ●墙纸小精灵V2.20版
- ●Wchange逆光壁纸转换器V2.65版

- ●超级信封打印工具V3.2批量打印现成信封，所见即所得简单易用
- ●起名向导V3.1
- ●CDSPACE 1.95非常好的虚拟光驱程序比Virtual Driver2000要好
- ●乱码察看器2.22
- ●手机音乐编辑软件
- ●知己知彼客户管理1.0正式版
- ●CoolZip V2.0解压缩工具
- ●PowerZip 5.2非常强悍压缩工具
- ●winzip8.0最新B3105版
- ●中国CAD工程V6.5免费版
- ●3D View 3.5版CAD/CAM模型工具
- ●Setup Factory5.0.1.1小而易用制作Setup安装的软件
- ●WinPatch1.28制作软件升级程序或做Patch程序的工具
- ●WinLinux 2000测试版Windows下的Linux环境
- ●CloneCD V2.2.1.1功能强大的CD Copy程序完整复制CD真实1:1
- ●Padus DiscJuggler 1.05.402光盘复制(CD COPY)的烧录软件
- ●Nero Burning ROM 5.0.0.3光碟烧录程序，新版加入更多新功能
- ●NTI CD-Maker Pro 3.6.930刻录
- ●Make CD 2.0H制作光盘自动播放(Autorun)的程序
- ●directcd V3.0完整版，支持UDF格式，强烈推荐使用的CD-RW格式化可擦写工具，等44套......

★黑色戒备
- ●天网防火墙个人版，可在黑客攻击Windows网络驱动之前将拦截
- ●ZoneAlarm2.1.1全免费杀毒工具
- ●Norton AntiVirus 5.x(2000.05.19)病毒库升级文件
- ●Av95III最新第三试用版
- ●LockDown 2000 V7.0.0.1最新版
- ●kill98最新12.04杀毒软件(2000.05.18)升级版
- ●KVW3000 Z.12版最新2000.05.20
- ●KV300+Z.12最新2000.05.20升级
- ●金山毒霸最新2000.05.17免费版
- ●ILoveYou病毒消除器，迅速消除"我爱你"病毒及其已知变种
- ●熊猫卫士病毒特征库
- ●绯毒先锋V2000.05升级版，可查杀邮件蠕虫我爱你病毒及多变种等17套......

★图形影象
- ●CompactDraw V1.0非常之酷的图形设计工具
- ●SnagIt V5.02强大屏幕捕捉程序
- ●冬威图片浏览器2000 V2.4
- ●动画神通2.0新版动画制作软件
- ●Xara3D 4.0版，非常COOL的3D文字特效软件，性能优于COOL 3D!
- ●3D PhotoClay1.1 3D动画制作
- ●FontFX 2.5版，制作3D文本和动画的工具
- ●Ulead Cool 3D 3.0版
- ●Medi@Show 2.06多媒体3D简报制作，提供超过五十种的串场效果
- ●TitleDeko0.976中文版字幕软件
- ●HyperSnap-DX Pro V3.61.00 提供专业级影像效果，轻松抓屏幕
- ●Platypus Animator 5.0 B20000最简单的制作AVI动画工具
- ●MainActor 3.52影象动画转换编辑软件，支持AVI/FLI/FLC/JPG/MOV/TGA/GIF/PEG-I/II等

- ●Macromedia Director8.0版，多媒体产品制作工具，集图形、声音、文字、动画影片等30套....

★多媒体区
- ●PowerDVD 2.55P最新版
- ●WinDVD 2000 version2.1中文版
- ● 豪杰超级解霸2000试用版
- ●Media Player 7.0微软最新
- ●RealProducer 7.0 Real格式制作
- ●TMPGEnc 11E简体中文版，日本人编的AVI至MPEG转换程序
- ●HyCD Play&Record 3.1.0420CD套件集成了抓音轨/CD刻录/MP3编码
- ●MP3 Home Studio V1.6MP3工具集
- ●DRS 2006 V1.6将你的PC变成强大的MP3音乐播放器
- ●Media Jukebox 4.0.490媒体播放
- ●Winamp 2.62完全版
- ●Pam V2.72完整版，有歌词卡拉OK
- ●YAMAHA S-YXG100 Plus 1.01.51 YAMAHA 公司出版全新的MIDI软件等26套音频视频工具......

★财政专家
- ●财务专家2000 1.10版，通用的财务处理软件，功能强大界面优秀
- ●盛润stock2000 1.1专业证券分析
- ●瑞软财务1.1
- ●资产评估表格管理系统 5.0a
- ●金友通用工资/人事管理系统6.51完全正式版
- ●炒股必读
- ●炒股绝招1.2.7
- ●股底神探 V5.0
- ●炒家2000智能选股系统10.3世纪版等12套......

★黑客兵团
- ●Trw2000中文版跟踪调试器
- ●W32Dasm 8.93版，赫赫大名反汇编
- ●Sourcer V7.0强大的反汇编工具
- ●IDA3.84B最新版，目前最强大的静态反汇编软件
- ●冰河2.2版DARKSUN远程监控
- ●NFR网络监控工具
- ●乱刀1.25
- ●F_IP聊天室里查获取对方IP址工具
- ●完全删除office2000的工具，干干净净连注册表也不放过
- ●逍遥居注册码查讯系统1.0
- ●时空大虾 3.1解除试用软件时间限制，并且能将试用软件集中管理
- ●Speedsafe Pro 1.0 数据加密工具
- ●OICQ所有版本密码终结者
- ●Quicken Key 3.0恢复Quicken加密
- ●007密码•查看恢复软件
- ●Advanced ZIP3.00 中文注册版ZIP密码破解器
- ●WinZip Key 3.0试用版，恢复加了密码的ZIP文件等26套......

★汉化广场
- ●软体震裂(三)中大部分英文软件的汉化程序......

★娱乐欣赏
- ●每期大片：科幻巨片"X-男人"热报大作先睹大赏
- ●每期大片：真人版"寄生前夜"！
- ●日本超人气魅力女星藤原纪香屏保
- ●世界超级模特尼克泰勒屏保
- ●歌星仙妮娅，thumbnailShaniaTwain屏保
- ●美女王静莹的屏保......

二、动画全接触：

★动画全接触3●机动战士0079外传(电影CG-DC)●命令与征服：叛徒(电影CG-PC)●星际圣战士(电影CG-PC)●电网兵团(SS)●电光少年(DC)●棒球英豪(TV)●三只眼-圣魔传说(TV)●樱通信(TV)●库洛魔法使-樱(TV)等一组精心挑选的TV动漫/PC/PS/SS/DC游戏中精彩情节动画视感片头、典藏MTV动画欣赏！

三、装机驱动之超频2000IV：

★装机驱动之超频2000IV●尽录百种品牌型号热门驱动大全，全面支持Windows 98/2000/NT/Linux......更多的超频利器、CPU增强、测试工具最新一辑驱动程序为2000年4-5月发布——DIY自升级的法宝，让硬件速度随时随地潜能再现！（双CD）

四、壁纸千寻IV：

★壁纸千寻IV 靓星风采、游戏飞花、影海酷报、大千世界，等一组专栏精彩设计的高分辩率特版壁纸，即设，百寻不见经典纷呈！

五、在剑与魔法织成的"科隆大陆"世界中，运用您的智慧操纵剧情的发展特别加送RPG游戏大作【科隆战记3】完全正式版一套！（双CD）

新月计算机技术开发有限公司 制作出品

●三款热销软件6月5日上市
1、漫画王+20个小游戏及攻略：双CD，原价：38元，优惠价：30元
2、音乐之声+65个常用工具软件，双CD，原价：38元，优惠价：30元
3、游戏玩家2000，双CD，原价：28元，优惠价：25元

●斗神传2，CD，零售价：29.90元，优惠价：25元

●铁卒之网络象棋：台湾火爆新游戏，网上互战
CD+说明书，零售价：25元，优惠价：20元

●创作素材图库大全，近四万幅图及网页图形制作技巧，
5CD 原价：125元，优惠价：68元

●KILL2000，CD+HD+书，零售价：268元，优惠价：150元

●NORTON2000，1CD
1、中标：零售价199元，优惠价：100元

●有声教室－日语入门：1CD+说明，零售价：68元，优惠价：25元

●婚纱形象设计制作（标准版）：1CD，零售价：380元，优惠价：20元

●足球大世界：2CD+2VCD 原价：118元，优惠价：30元

●超级保镖标准版：1CD 原价：118元，优惠价：15元

天极四方总代理 欢迎批发、邮购（免邮资）
邮购地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金大厦8楼
邮编：100086 收款人：唐红丹
热线电话：010-82657868转605/610/616/621
传真：010-82657721
010-82657720

天极网 Yesky

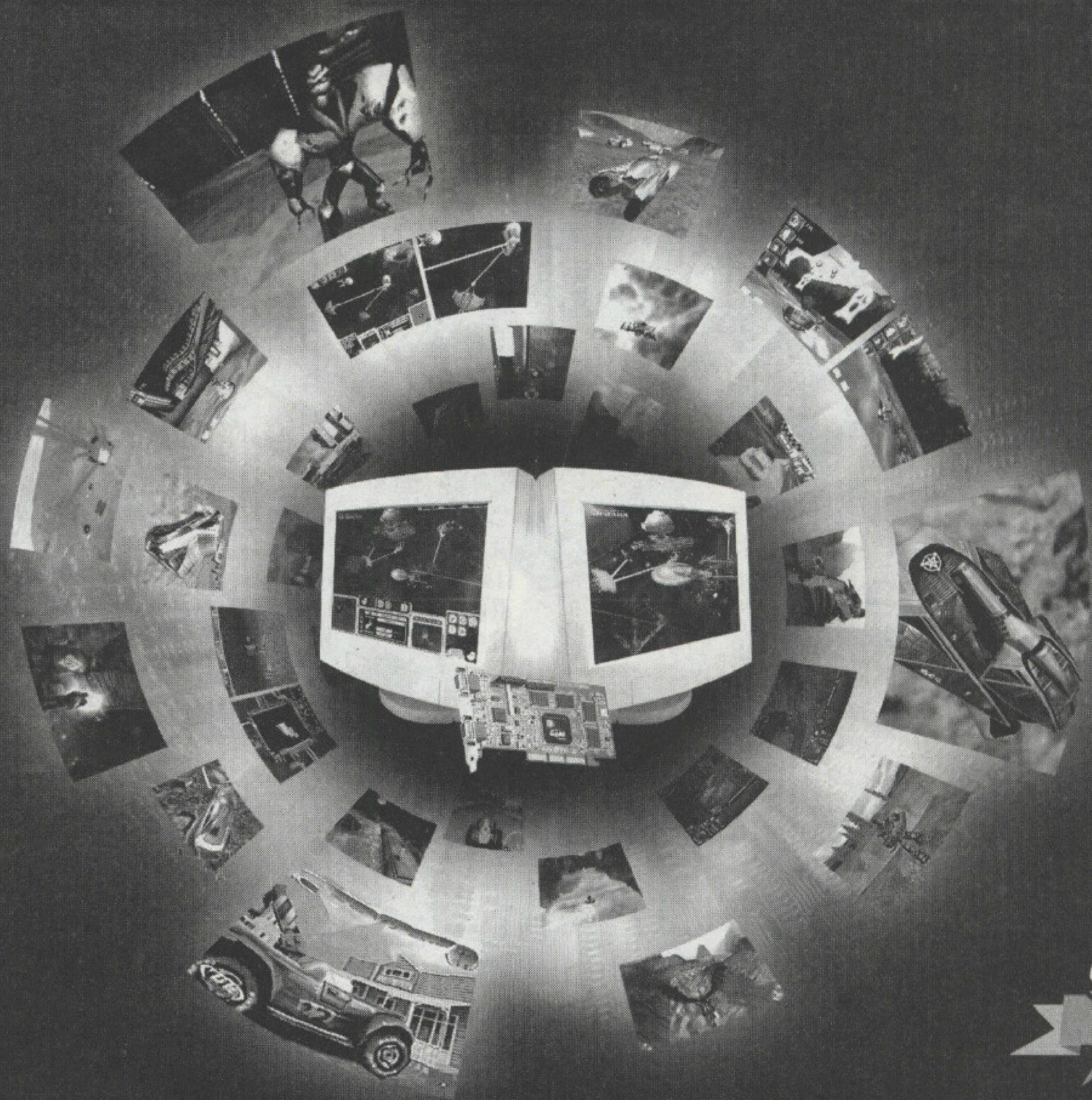
大型网上游戏《笑傲江湖之精忠报国》玩家论坛精华贴（连载）

江湖出师表（作者：青青子衿）

吾本小小MM一名，躬耕于键盘，苟全性命于江湖，不求闻达于网络。
众朋友不以吾愚钝，委自屈尊，教吾于天池之中，救吾于战场之上，由是感激，遂与众狐朋打成一片。
每值上线，嘻嘻哈哈，不亦乐乎：尔来半年有余。
众前辈知吾性喜废话，故百忙中寄吾于重任，吾乃得以一小小笨虾之身，栖身天山庙堂之上。
受命以来，夙夜忧虑，恐付托不效，以伤前辈之明，故辛勤灌水，多教后辈，亦常觉手忙脚乱。
今师门人才辈出，人丁兴旺。一干师门弟妹亦大多尊师重道，刻苦上进，可爱之极。
吾常窃喜，深盼众同门携手，攘除奸凶，兴旺天山，笑傲江湖。
此吾迷江湖而爱天山之所愿也。
时值深夜，灌水兴起，且小放厥词，以谢众狐朋，临表涕泣，不知所云。呵呵

江湖的美（作者：彩女）

不知不觉，进入江湖已经快三个月了……
每次月初"华山论剑"榜一出，总是引起一场江湖大乱，这个月也不例外，而且，又有人提出退出江湖，也习惯了。其中有一个朋友看了一本杂志上乌龙和彩女的故事，来到了江湖，巫师的文章写得很美，他也想来体验江湖，可他没我那么幸运，没能体会到江湖的美就离开了……
他们真的离开了么？听说帐号可以永远保留了？那就没有人能退出了？这样就好，本来人就是江湖，怎么退出啊？彩女和乌龙离开了一个月，还是回来了。昨天跟绝影这帮不进江湖的家伙在论坛里灌水聊天，（对不起大家了，我看着都乱！：））很痛快，很久没这么痛快了。今天还在聚闲庄见到了以前只在论坛里见过的小霸王……
现在，我是舍不得离开了，因为，江湖很美。
江湖是MUD，掉到泥潭里的人很难出来。岸上的人嘲笑他们，可是他们自己下来后才发现要想出污泥而不染是根本不可能的，不如干脆别下来，又何必强作清莲，为难自己呢？下来要的就是一身泥，谁比谁脏多少？都是泥人，看上去很美。
江湖是真的，鼠标和键盘上有你的指纹，电信局有你的帐单，还有玩家的疲惫和小猪的汗水。你的每一句话是用手去敲，用心去说的，只省去了那张可能口是心非的嘴。他（她）不是你，却来自你。好象有个名人说过（名字太长，我忘了）："存在就是美。"江湖是假的，我不叫"彩女"，他也不叫"乌龙"，还有"绝影"、"九幽"、"天外飞仙"……谁会叫这些名字？可是在江湖里，这些名字很美！我可能记不清他们的编号，但只想记住这些名字。好象还有句名言，"XX真美，跟假的似的。"美的不一定是假的，可假的一定美，除非你是自虐狂，要自己吓唬自己。
江湖是部小说，而你就是主角兼作者。那不就是自传么？（韩冰的自传能写完么？写完了也得有续集。）同样的江湖就有不同的自传，按人气算，现在应该有几十万多种版本的《笑傲江湖》了吧？不用当流氓就能当作家，也不需要动笔，一边创作一边欣赏美。
江湖是战场，在驱除倭寇的时候，哪怕是为国尽忠的时候，在对手倒在剑下的时候，或者自己被超渡的时候，是冷静的美；江湖是朋友一场，在聚闲庄这个没有刀光的地方，奔波劳碌后休息的地方，一盏灯，一坛酒，赏着夕阳，跟来历不同的江湖朋友高谈阔论，跟死对头斗斗嘴皮子，是休闲的美；江湖是情场，柔情蜜意，置身世外，缠绵的美，为情而死，再续前缘，浪漫的美；江湖还是商场、考场、养猪场，在商人、文人和牧人的眼里，也是美的……总之这里有各种江湖以外很难找到的美。
江湖太大了，又何只是这些，其实，江湖就是江湖。江湖的美要靠自己去体会，体会不到，就去发掘，不会发掘，就去交流，交流得都没什么心得了，就去创造……
江湖每天都在变，可江湖美是永存的！越不聪明越快活，省得些闲灾祸；外人皆醒我独醉，江湖才有此美。
(凌晨失眠，无所事从，半醒半梦，不知所云。算了算了，不贫了，去帮乌龙看看过期烧饼还能卖么……)



Millennium G400 带给您超强的 3D 游戏功能

Millennium G400 图形卡：50 多种游戏支持环境映射凹凸面贴图技术及 / 或双头显示

“几乎每一项功能都是完美的” – Sharky Extreme

“这张速度极快的图形卡性能完美、功能更是让人倾倒” – PC Gamer

“双头技术用途之多令人感到惊奇” – Extreme Hardware

“环境映射凹凸面贴图 (EMBM) 把您的 PC 机带到新层次” – AGN

“是我们所见的绝佳电视输出效果” – Computer Games Online

“说 G400 MAX 图象质量无与伦比，没有人会反对” – Hot Hardware

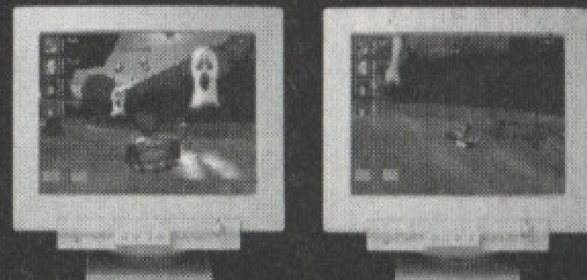
“这是我所见到质量绝好的软件 DVD” – 3DGaming.com

“这个水准是其他厂家难以达到的” – ZDNet



高分辨率，极高的 3D 速度


环境映射凹凸贴图


使用一张卡，在两台显示器上玩 3D 游戏

Matrox Asia Ltd. - 亚洲太平洋总公司　电话：(852) 2281-5700　传真：(852) 2537-9530　技术支援热线：(852) 2281-5757

中国大陆指定独家代理：中科实业集团（控股）公司多媒体技术分公司　北京海淀路80号中科大厦15层　邮编：100080　电话：(10) 6262-8242　传真：(10) 6262-8159

有关详细性能参数，请参见以下网站内容：www.matrox.com/mga/intermediate/fineprint/.

matrox
www.matrox.com/mga

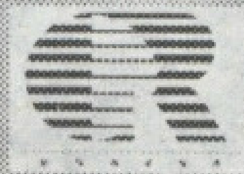
敦煌——中国人的骄傲

6月24日、25日在如下地点免费发放《敦煌》试玩版及精美海报(排名不分先后)

公司	地址	电话	联系人
北京市			
西单图书大厦	图书大厦三层	66078550	鲁峥
碧海长风	翠微大厦四层	68167960	董根民
	甘家口大厦四层	88392031	牟君荣
	燕莎望京购物中心一层		王敬孙
联想北纬	海龙大厦三层	82663438-42	
桃灰志宏	百脑汇三层	65995815	苏红
西单华兴公司	西单华威七层建恒广场	66025047	侯淼强
爱多软件超市	复兴路15号科苑书城	68515544-2014	张成
大恒	中关村中科大厦一层	62628395	张欣凯
智盟创新	硅谷电脑城一层E17	82626279	蒋宏斌
泛华晨辉	朝阳区惠新里甲10号泰德商务花园B座417	64976676	李志磊
	现代电子市场二层815-816	62636356	
上海市			
中科图	广东路306号	63618145	王学明
音乐书店	西藏中路365号	63529821	巫文结
上海北元	百脑汇	64855524	平建
浩鼎实业有限公司	南京东路345号新华书店	63226207	江娅梅
上海钜隆	上海武夷路258号	62136457	
农工商	河南中路计算机广场2014	63226198	
星远	漕西北路41号太平洋二楼	54900146	
赛乐氏	福州路401图书城二楼	63281868	房冬萍
南京市			
南京新高	珠江路291号新华书店	3352862	邱鹊
无锡市			
无锡四通	人民路41号无锡电脑市场3楼	2733688-805	
无锡好友	江苏省无锡市梦之岛一楼102	2740707	邓志福
苏州市			
苏州正普	石路国际商城电脑市场16号	5511860	
常熟市			
常熟华联	方塔街68号 华联商厦电脑软件区	2713002	
武汉市			
天问	武昌珞瑜路37号恒丰电子商城一楼	87874577	
武汉赛乐氏	武昌珞瑜路113号	87867247	
武汉华软	武昌珞瑜路189号华软电脑城	87851260	
南昌市			
南昌赛乐氏	八一大道318号	6310214	
南昌希望	八一大道318号	6234341	
杭州市			
杭州神力	教工路2-3号	8835076	
杭州市新华书店	解放路191号	7039910	
杭州大自然	解放路136号	8192979	
杭州美迪	教工路	8271301	
温州市			
温州久安	温州电脑市场417号	8357155	
绍兴市			
绍兴正普	解放北路458号(轩亭口科技书店二楼)	5149024	
乐清市			
乐清万方	通湖路新兴巷西8幢9号	2313077	
路桥快捷	路桥电子电器市场二楼1-4A	2433636	
台州市			
台州精业	临海市巾山中路7号	5312186	
金华市			
金华正普	国际大酒店东侧	2303310	
成都市			
四川连邦	一环路南二段十四号	5215799	
成都兴四方	一环路南二段七号	5433909	
成都赛乐氏	一环路南二段七号	5452657	
资阳市			
资阳赛乐氏	资阳市上西街154号	6225348	
自贡市			
自贡赛乐氏	自贡市檀木林街94号	2309873	
重庆市			
重庆希望	重庆石桥铺电脑大世界二楼B2-26	68790930	周洪波
重庆新四方	重庆石桥铺泰兴通讯电脑市场403室	68637487	
天津市			
天津塘沽文淼	天津塘沽区学校大街368号	25301515	马文
邢台市			
邢台瑞光	河北邢台市中兴路4号(影乐城东侧)	2027891	李瑞光
石家庄市			
石家庄圣比尔	石家庄太和电子城3楼B区11号	6083454	张薛红
石家庄医林	石家庄市青园街241号医学科学院	5879595	闫卫增
大连市			
大连远洋	大连中山区玉光街37号	2640795	李云飞
昆明市			
昆明黑马	昆明市园通北路3号	5191804	赵立群
西安市			
西安技高	西安市雁塔路中段38号红楼科技广场C3-6	5540564	赵洪涛
西安万方	西安市咸宁西路交大开元电脑广场1-186号	2666534	康林
乌鲁木齐市			
新疆华顺	乌鲁木齐市明园西路9附2号	2810057	罗锐
济南市			
济南金珠园	济南市山大路145号科技市场A厅2楼E1	6992946-8090	聂敏
济南鑫安田	济南市山大路145号科技市场A厅二楼C2号	13001718621	张劲松
青岛市			
青岛永邦	青岛市辽宁路204号	3809488	梅玮
南宁市			
南宁实凯	新民路文化市场3楼A-16	2617729	张卫
南宁连邦	星湖路26-4号	5315399	范燕青
广州市			
广州南软	天河北路8号国科电脑城0107	87531484	陆顺
广州黑马	天河太平洋电脑城一期234#	87595018	杨帆
广州思富特	天河东路108号广州电脑城东城202#	87509952	薛燕宁
广东连邦	天河路560号	87532517	李明
深圳市			
深圳伊登	深南中路电子大厦1306-1308	3269092	龚琳
深圳世名	华强北路万商电脑城A257室	3269089	
深圳迪凡	华强北路万商电脑城A253室	3269083	
汕头市			
汕头华兴	黄河路高新电脑中心118号	8166697	
揭阳			
揭阳启明	东山华诚花园108号	8622940	
东莞			
东莞日升	金牛路121号东日电脑城321	2114205	



杭州晶天电脑软件开发公司



厦门新瑞狮 联合出品

剑侠情缘 贰

剑



剑是兵器中的至尊，古往今来，无数剑客为追求剑术的最高境界不惜以整个人生去探索。

同样，炼成一把绝世好剑也是铸剑师一生的梦想，需要时他们不惜以身投炉，这就是推动社会发展的动力，理想主义的动力。

六月二十四日，辛酉房收，忌土冲兔

六月二十四日，剑出鞘

三百万的资金，三十人的默默开发，三年的青春岁月，剑侠情缘二意味着国产游戏史上空前绝后的投入，一个跨世纪的产品，一个将重大影响国产游戏未来的产品，寄托着西山居人理想的产品，这将是一把什么样的剑呢?

让你先玩为快，请向我们邮购或向下列代理商预订

华北:

北京连邦软件	010-62525338	北京育碟苑	010-82613830
北京万众合力	010-82627435	联想公司	010-62988888
北京正普软件	010-82624500	鸿达电子	010-68745755
晶和顺达	010-82634097	天津津科	022-27383000
天极信息	010-62770766	天津连邦	022-27402940
北京圣比尔	010-62527962	石家庄连邦	0311-6978123
北京里仁公司	010-62615307	石家庄正扬	0311-6042237
北京树人	010-82616723	石家庄赛乐氏	0311-6989246
		太原连邦	0351-4120673

剑侠情缘二，国产游戏新世纪的开始

大众软件
家用电脑与游戏机
电脑报
新浪网游民部落

联合推荐　国产游戏精品

买剑侠情缘二，
中创新**8万**大奖

金山 KINGSOFT　西山居

北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层(100086)电话:(010)62524868转240 传真:(010)62638287
珠海：珠海吉大莲花山金山电脑大厦 (519015) 电话:(0756)3335688 传真:(0756)63335268
http://game.kingsoft.net http://www.joyo.com 信箱：北京市9605信箱
欢迎邮购邮资免费 免费咨询电话：800-8105770 订货热线:(010)62638312 E-mail:jxqy2@kingsoft.net

六折

大型软件俱乐部　　三千种产品全部六～八折优惠直销

加盟万众软件俱乐部

万众分销·头雁精品

入会办法：

1、每人只需交20元即成为万众软件俱乐部永久会员。2、会员首次可以六折优惠获得特别推荐的精品软件一套。3、常年八折优惠获得俱乐部向您推荐的三千种正版软件。4、会员免费获得各类正版软件的产品介绍、咨询服务。5、会员收到产品一周内不满意可以退货，本俱乐部收到退货后即退回会员货款。



《轻轻松松背单词II》

- ●背单词、用单词、练听力、全盘解决
- ●加单词、增例句、添课文、任意扩充

零售价：48元
会员价：38元

特别推荐精品：

产品	定价/优惠价（元）
★瑞星（千禧世纪版）	168/101
★电脑学校3（特价）	129/90
★开天辟地II（4CD）	125/75
★KILL2000（单机版）	268/161
★KV300+	138/83
★东方快车世纪号（典藏版）	160/96

欢迎来信，来电索要其它产品目录清单！

凡本俱乐部会员，全部产品八折优惠。

八折

教学类：

产品	定价/优惠价（元）
轻轻松松背单词II（2CD）	48/38
365天轻松英语（3CD）	29.9/24
金山单词通2000	28/22
走遍美国（9CD）	98/78
万事无忧II（6CD）	125/100
随心所欲说英语II（8CD）	148/118
大嘴英语9900（3CD）/麦克风	128/102
GOGO学英语套装（12VCD）	148/118
飞跃英语2	29/23
虚拟英语城（2CD）	97/77
许国璋英语（第一册）（2CD）	68/54
许国璋英语（第二册）（1CD）	67/53
许国璋英语（第三册）（2CD）	67/53
许国璋英语（第四册）	38/30
考能TOEFL－托福全真模拟测试软件	98/78
考能TOEFL－托福听力强化训练软件	98/78
考能TOEFL－托福阅读强化训练软件	98/78
考能TOEFL－托福强化训练软件	268/214
计算机等级考试二级QBASIC.千禧版	38/30
计算机等级考试一级B DOS.千禧版	38/30
计算机等级考试二级C.千禧版	38/30
计算机等级考试二级FOXBASE.千禧版	38/30
计算机等级考试一级DOS.千禧版	38/30
计算机等级考试一级B（Windows最新版）	38/30
计算机等级考试一级Windows（最新版）	38/30

工具类：

产品	定价/优惠价（元）
MP3音乐梦工坊（2CD）	48/38
中鼎字集	28/22
动态字酷	28/22
趋势毒霸2000PC-cillin007	238/190
诺顿防病毒2000（6.0中文版）	199/159
东方网页王	29/23
东方拍卖王	29/23
东方购物王	29/23
神奇画板（创作篇）	28/22
新浪网2000	28/22
POP海报制作系统	48/38
超级解霸2000	38.8/31
几何画板（3.05版）	128/102
法律之星99	150/120
大法官（法律法规）	38/30
PC－cillin杀毒软件（千禧版）	28/22
金山打字通2000	28/22
金山书信通2000	28/22
东方快车世纪号（标准版）	29/23
东方网神世纪号（世纪版）	29/23

电子图书类：

产品	定价/优惠价（元）
中国大百科全书（简明版）	160/128
图解儿童英汉词典（精装版）	68/54
中国古典文学精品书库	29.9/24
中国古典名著百部	38/30
世界名著百部	38/30
全医药学大词典（专业版）	190/152
《读者》典藏版（5CD）	99/79
《读者》98合订本光盘（2CD）	38/30

游戏类：

产品	定价/优惠价（元）
中国麻将	28/22
独闯天涯（2CD）	50/40
横世霸业（2CD）	38/30
横世霸业（精装版）	88/70
大刀	68/54
极品飞车V－保时捷之旅	60/48
笑傲江湖（4CD）	68/54
笑傲江湖（抢先体验版）	28/22
热点游戏龙IV（饿狼全集）	28/22
真侍魂－霸王丸地狱变（中文版）	29.9/24
太阁立志传	168/134
乐高交通大使	68/54
欢乐综艺王	28/22
剑侠情缘II（2CD）	38/30
工人物语3（简装版）	50/40
剑湾传奇	50/40
魔法门系列（世纪典藏版）	168/134
劲爆极限滑雪	50/40
般若魔界之帝都魔域传	38/30
英雄无敌III（末日之刃）（简体中文版）	38/30
樱花飞舞时IV－动漫英雄传	38/30
称霸四海（完整中文版）	38/30
横扫千军之王国风云（中文版）	38/30
纵横四海IV（攻城略地）	22/18
求婚365天II	48/38
模拟人生	60/48
春秋英雄传	35/28
家园（完整中文版）	48/38
守护者之剑	69/55
守护者之剑外传（无尽的宿命）	69/55
守护者之剑II（完整中文版）（5CD）	69/55
主题公园世界（中文版）	50/40
NBA2000（乔丹重返赛场）	50/40
FIFA2000	50/40
英超足球	50/40
古墓丽影I（千禧经典）	35/28
古墓丽影II（千禧经典）	35/28
古墓丽影III（千禧经典）	50/40
古墓丽影IV－最后的启示	50/40
盟军敢死队－深入敌后（千禧经典）	50/40
盟军敢死队－使命召唤（千禧经典）	35/28
过山车大亨	35/28
足球万岁	35/28
明星志愿2	48/38
大富翁世界之旅	68/54
生化兵器（特惠版）	28/22
铁路大亨II（21世纪）	25/20
银色幻想（中文版）	50/40

其它：

产品	定价/优惠价（元）
网页设计制作素材大全（一）.含手册	32/26
网页设计制作素材大全（二）.含手册	32/26
网页设计制作素材大全（三）.含手册	32/26
少年国手基础篇－国际象棋	38/30
少年国手基础篇－围棋	38/30
少年国手基础篇－桥牌	38/30
少年国手基础篇－中国象棋	38/30
牛津剑桥科学百科	97/78
牛津剑桥海洋百科	68/54
水族世界	29.9/24
家庭医疗保健	29.9/24
大众用药手册	29/23
大众摄影（40年珍藏版）（3CD）	60/48
中国邮票大全	80/64
世界军事百科（2CD）	60/48

《万众软件俱乐部》

汇款地址：北京市双榆树101信箱
收款人：罗雪松　　邮　编：100086
电子信箱：www3w@263.net
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335(302、320、332、811人民大学站下向北200米路西)

咨询电话：010-62510109、62510224(24小时)
网　址：www.wzclub.com
批发业务：(010) 82627435-39

剑侠情缘 贰

六月二十四日，喜神东南，贵神西北

六月二十四日，剑出鞘

侠



侠 赵客缦胡缨，吴钩霜雪明。银鞍照白马，飒沓如流星。
十步杀一人，千里不留行。事了拂衣去，深藏身与名。
闲过信陵饮，脱剑膝前横。将炙啖朱亥，持觞劝侯嬴。
三杯吐然诺，五岳倒为轻。眼花耳热后，意气素霓生。
救赵挥金锤，邯郸先震惊。千秋二壮士，焕赫大梁城。
纵死侠骨香，不惭世上英。谁能书阁下，白首太玄经？

公元1995年，金山公司成立西山居游戏开发部，求伯君发出了“看看做游戏到底会赔多少！”的豪言壮语。

五六年的风雨过去了，环顾当时的战友，前导退出了，尚洋退出了，数不清的小组销声匿迹了，西山居仍然坚持在第一线，用自己的热血面对各种巨大的挑战，奋勇前行，此为侠。

让你先玩为快，请向我们邮购或向下列代理商预订

东北:		长春安航	0431-5669972
沈阳希望	024-23909650	哈尔滨希望	0451-2510446
辽宁华储	024-23882911	哈尔滨瑞利	0451-6260102
沈阳连邦	024-23842237	哈尔滨金北方	0451-6415498
沈阳赛乐氏	024-23882382	大庆金银来	0459-6319892
大连连邦	0411-4321308	呼市赛乐氏	0471-6957968
长春连邦	0431-5635251 5635250	包头连邦	0472-2132613

剑侠情缘二，国产游戏新世纪的开始

大众软件
家用电脑与游戏机
电脑报
新浪网游民部落
联合推荐 国产游戏精品

买剑侠情缘二，中创新**8万**大奖



金山 KINGSOFT 西山居

北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层(100086)电话：(010)62524868转240 传真：(010)62638287
珠海：珠海吉大莲花山金山电脑大厦 (519015) 电话：(0756)3335688 传真：(0756)3335268
http://game.kingsoft.net http://www.joyo.com 信箱：北京市9605信箱
欢迎邮购邮资免费 免费咨询电话：800-8105770 订货热线：(010)62638312 E-mail:jxqy2@kingsoft.net

剑侠情缘 贰

情



六月二十四日，景门正东，吉门西南

六月二十四日，剑出鞘

情

"问世间情为何物，直叫人生死相许！"

西山居人以无限的热情投入到剑侠情缘二的制作中，在剑侠情缘二中，你可以体会到真挚的友情，缠绵的爱情，温馨的亲情。富有民族特色的音乐，幽默风趣的对话，谢雨欣小姐的浓情客串，更为你演绎出那一剑的风情。

中国自己的游戏，一定能打动中国人，以情动人。

让你先玩为快，请向我们邮购或向下列代理商预订

华中:		西南:	
武汉连邦	027-87889385	重庆天极	023-63620624
武汉天问	027-87874577	重庆连邦	023-63868664
长沙连邦	0731-4457950	重庆希望	023-68603014
长沙德智	0731-4458868	昆明黑马	0871-5118590
江西南昌希望	0791-6234342/203	四川连邦	028-5215799
武汉凡高	027-87884793	陕西辉煌	029-5529833
武汉赛乐氏	027-87877246 87867247	新疆辉煌	0991-5826655
		昆明连邦	0871-4120363
		昆明威豪	0871-5144846
湖南经济电脑	0731-4132721	昆明棒子	0871-5166051
江西南昌赛乐氏	0791-6310215	成都新四方	028-5444147
南昌新宇连邦	0791-6298297	成都济利	028-5217234
郑州连邦	0371-3944977 3824974	贵阳兄弟	0851-5894210
		兰州科创	0931-8262079
郑州赛乐氏(文化路)	0371-3944962	新疆华顺	0991-2810057

剑侠情缘二，国产游戏新世纪的开始

大众软件
家用电脑与游戏机
电脑报
新浪网游民部落
联合推荐　国产游戏精品

买剑侠情缘二，
中创新**8万**大奖



北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层(100086)电话：(010)62524868转240 传真：(010)62638287
珠海：珠海吉大莲花山金山电脑大厦 (519015) 电话：(0756)3335688 传真：(0756)3335268
http://game.kingsoft.net http://www.joyo.com 信箱：北京市9605信箱
欢迎邮购邮资免费 免费咨询电话：800-8105770 订货热线：(010)62638312 E-mail:jxqy2@kingsoft.net

剑侠情缘 贰



缘

六月二十四日，宜祭祀，上梁，出门

六月二十四日，剑出鞘

缘 金山公司软件产品在中国有几千万使用者，西山居的游戏在国内也有百万用户，不管是通过什么方式，这是我们大家的缘分。

为了这个缘分，我们发放了10000张游戏试玩光盘，让大家了解我们。

为了这个缘分，我们将这么大投入的双CD产品定价38元，让更多的人买得起。

为了这个缘分，我们努力优化提高系统效率，最低配置只要P133,32兆，让更多的机器运行得起，不需3D卡支持。

为了这个缘分，当我们的网络图形MUD"武侠世界"开发完成时，将免费赠送给所有剑侠情缘二的正版用户。

为了这个缘分，六月二十四日，北京，上海，广州，武汉，成都，沈阳六城市将举行隆重的剑侠情缘二首发活动，谢雨欣小姐将亲临北京首发现场，为你一展歌喉。

让你先玩为快，请向我们邮购或向下列代理商预订

华南:		华东:	
广州南软	020-87532791	上海茂立	021-53091678
广州黑马	020-87518008	上海连邦	021-63735610
广东连邦	020-87572481	上海新华书店音像公司	021-63618145
深圳书城	0755-2073276	南京连邦	025-3364289
福州连邦	0591-7811693	南京探路人	025-4526432
海南希望	0898-8511848	杭州美迪	0571-8271301
广州金碟	020-87569092	杭州南北	0571-8073048
广州思富特	020-87509952	合肥连邦	0551-2822963
广州天高行	020-83790899	上海赛乐氏	021-63743028
深圳连邦	0755-3220641	南京新高	025-3371350
深圳伊登	0755-3782602	徐州连邦	0516-5606665
深圳海象	0755-3239334	杭州连邦	0571-8853577
福建希望	0591-7601824	济南长川	0531-8559435
海口连邦	0898-8540137	烟台金石	0535-6623036
南宁连邦	0771-5315399	青岛力邦	0532-3884825
		苏州沧浪精华	0512-7246529

剑侠情缘二，国产游戏新世纪的开始

大众软件
家用电脑与游戏机
电脑报
新浪网游民部落
联合推荐　国产游戏精品

买剑侠情缘二，中创新**8万**大奖



北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层(100086)电话:(010)62524868转240 传真:(010)62638287
珠海：珠海吉大莲花山金山电脑大厦 (519015) 电话:(0756)3335688 传真:(0756)63335268
http://game.kingsoft.net　http://www.joyo.com　信箱：北京市9605信箱
欢迎邮购邮资免费　免费咨询电话：800-8105770　订货热线:(010)62638312　E-mail:jxqy2@kingsoft.net

洪恩软件 Human 真心服务千万家

洪恩在线 HongEn.com 求知无限

欢迎访问：www.HongEn.com

英语世纪行II

洪恩英语教师十洪恩汉化系统

1. **随心所欲说英语II**
脱口而出真英语
8CD+教材+耳机话筒 148元/套
国际品质的语音识别技术比第一代产品有了本质性的提高，不但能对用户的每一句话进行评分，而且能准确识别每个单词发音的好坏，还能同美籍专家的语音进行比较，使您在学习过程中做到有的放矢，倍感轻松，在不知不觉中能很快流利地说讲英语。
21世纪英语学习革新换代的产品，采用角色扮演式教学法，融合了RPG式电脑游戏特点，旨在让英语学习者通过听讲、跟读、测试和欣赏等学习过程，让中国人人学好英语，掌握一技之长，富国强民。

2. **耳目一新读英语**
阅读英语的绝妙环境文化经典的现代演绎
2CD+教材 48元/套

3. **听力超人听英语**
纯正美语听不尽
4CD+教材 125元/套

4. **开天辟地背单词**
中国人背单词的世纪极品
68元/套 赠高频词汇速记手册

5. **洪恩智能人汉化系统**
将您的电脑和网络全部变成中文
含教材 125元/套



298元/套 16CD 5本教材

服务中心：010-62634069/70 365热线：13901358406/13801164741 http://www.hongen.com
邮购地址：北京清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司 邮编：100084 E-mail:human@goldhuman.com
武汉服务部：027-87861407/13607137934 深圳服务部：0755-3780575/13902983390 广州服务部：020-38802184/13809776340
上海服务部：021-64387972/13701744727 西安服务部：029-8224976/13700236137 成都服务部：028-5238045/13908183307

北京金洪恩电脑有限公司开发制作 清华大学出版社出版

趋势毒霸2000 PC-cillin 007

www.trendmicro.com.cn

5月18日起全国上市



互联网时速的
反病毒软件来了

自动杀毒 自动升级

实时监控，100%查杀已知流行病毒
查解压缩文件20多种，病毒无处藏
用户任意设定病毒自动查杀扫描任务
WebTrap,MacroTrap多项国际专利

自动上网安全检测以及邮件病毒过滤
每周升级一次，紧急病毒状态一天多次
在线动态新版本监测以及自动更新技术
2小时紧急病毒警报响应及升级承诺



国际品牌 中国趋势

北京趋势科技有限公司
地址：北京阜外北营房东里13号院今儒商务大厦B座368室 邮编：100037 电话：(010)68305866/67
传真：(010)68305865 E-mail：support@trendmicro.com.cn

全国代理商

北京连邦	010-62620375	上海超凡	021-64268137	武汉凡高	027-87664689	深圳海象	0755-3697334	海南威龙	0898-8533466
北京圣比尔	010-62527962	广州南软	020-87582980	武汉圣比尔	027-87869386	广州金蝶	020-87543352	宁夏莱特	0951-5052399
全国万众合力	010-82627435	广州黑马	020-87545183	济南同晨	0531-8010256	辽宁华储	024-23882911	合肥连邦	0551-2822963
北京树人软件	010-82615140	广州连邦	020-87532517	福州连邦	0591-7817744	辽宁希望	024-23883527	南京连邦	025-4408854
全国四方科技	010-62622923	重庆连邦	023-63874357	长沙炜瀚	0731-4137236	沈阳赛乐氏	024-23882382	石家庄圣比尔	0311-6083454
8848	010-86243008-8032	重庆电脑报	023-63857797	长沙连邦	0731-2258141	沈阳连邦	024-23881542	南京探路人	025-3364949-102
全国晶合顺达	010-82634097	重庆希望	023-68790602	天津清同	022-27478599	长春顶点	0431-5641306	太原圣比尔	0351-4070319
全国正普软件	010-62523905	成都连邦	028-5220969	惠州连邦	0752-2115571	长春连邦	0431-5635251	济南同晨	0531-8010256
全国赛乐氏	010-82623013	成都兴四方	028-87582989	深圳诺可纬	0755-3683520	哈尔滨惠普	0451-2334581	济南新绿洲	0531-8024726
全国里仁软件	010-62615307	武汉华软	027-87643792	深圳伊登	0755-3780268	黑龙江比特	0451-2105409	济南新视道	0531-8548524
北京东方趋势	010-62635208	武汉连邦	027-87871204	深圳连邦	0755-3229816	陕西辉煌	029-5529833	贵州迪迅	0851-5821345
上海连邦	021-63260303-3116	武汉天问	027-87874577	深圳欧克	0755-3684732	郑州赛乐氏	0371-3944962	昆明黑马	0871-5141804
上海农工商	021-63226198								

洪恩软件 Human 真心服务千万家

洪恩在线 HongEn.com 求知无限

欢迎访问：www.HongEn.com

电脑世纪行

人与电脑的完美结合

网络时代到了！

网络时代的标志：一只"猫"、一根线、一台PC，
创意无限的生活开始了……
亲爱的朋友，您准备好了吗？
我刚刚开始接触电脑；
我只是熟悉电脑的基本操作，总是有许多问题要问别人；
我刚刚准备上网，正在向一些"网虫"请教；
我的网龄只有两个月，我的梦想是成为一个高手……
金洪恩给您一套15天步入完全信息时代的全套解决方案：
软件通、硬件超级DIY、几天遨游世界……



13CD+3本配套教材 199元/套

开天辟地II 一个荣获十项国家级大奖的软件，足以让您的学习产生震撼般的感觉，让您几日内学到他人一两年才能学到的东西。

全程语音、全程交互，配以大量动画讲解了目前最为流行的软件，从操作系统、办公软件到数据库，再到网页制作等。

万事无忧II 中国第一代攒机精英的完全心得和使用经验毫无保留的倾情奉献。电脑软件、硬件及其外围设备的维护、升级和使用大全，适合所有想精通电脑的人。包括硬件安装；软件安装；常见问题；梦圆PC；多媒体；网络与通讯；常用软件。内容丰富实用多至六张光盘，以解决实际问题为根本。

不必再对电脑硬件感到无限神秘，不必再将某些电脑禁区奉若神灵，在极短时间内成为一个"药到病除、妙手回春"的高手；给您最新的软硬件知识，展现超前的多媒体技术和网络技术，让您成为一个真真正正的高手。

畅通无阻 网络时代开始了！起初我们只是在网上浏览一下网页，在聊天室里与大家侃侃大山，收发电子邮件，收集一下我们要的信息，这个时候我们被称作"网络菜鸟"；后来，我们有了自己的主页，然后在自己的主页上加上"欢迎光临"的字样，有了自己的ICQ，与网友聊完天的时候总是说"呼我"，这个时候的我们被称作"网迷"；再后来我们没日没夜地在网上泡着，使用高深的网络用语，与网友谈论着自己的网络爱情，并不时地靠自己的技术与小网迷们开个小玩笑，看到他手足无措的表现后哈哈大笑，这个时候，我们被称作"网虫"……

从"网络菜鸟"到"网虫"，《畅通无阻》里都有您的位置！

服务中心:010-62634069/70 365热线:13901358406/13801164741 邮购地址:北京清华大学邮局84-145信箱 (100084) E-mail:hongen@hongen.com
武汉服务部：027-87653919/13607137934 广州服务部：020-38802184/13809776340 上海服务部：021-64387972/13701744727
深圳服务部：0755-3780575/13902983390 西安服务部：029-8224976/13700236137 云南玉溪"红塔一洪恩"电脑科教城：0877-2057845

北京金洪恩电脑有限公司开发制作 清华大学出版社出版

国家INTERNET证书培训考试

中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心主办·全国因特网培训考试服务中心·天津福克斯培训考试服务中心联合承办

培训考试直通车→国际通用证书→职业资格准入

《全国函授班》招生(总第39期)

N01 网络操作员班
☆特点：选用最新IE平台教材，教材编写适合中国人习惯，通俗易懂。全真模拟考试环境，国考题库练习。
☆教材：书面教材四册；配套软件1套。
☆收费标准：个人学员:280元/人；单位学员：340元/人

N02 高级网络操作员班
☆特点：轻轻松松制作主页，轰轰烈烈开创事业，进入网络更高境界。全中文在线模拟，提供基本网页代码，紧扣国家考试大纲，方便快捷的学习捷径。
☆教材：书面教材四册；配套软件2套。
☆收费标准：个人学员:300元/人;单位学员：360元/人

N03 综合网络工程师班
☆特点：最新NT操作系统,紧跟时代流行趋势。网络操作人人会，难道你不想自己安装、维护、组建网络吗?
☆教材：书面教材四册；配套软件1套。
☆收费标准：个人学员:320元/人;单位学员：380元/人

√ 卫星电视、无线电波覆盖全国，如同身临其境。函授的学费，面授的学习效果。
√ 国家考试出题专家主持教学，电话、信函、E-Mail答疑，有问必答。
√ 结业采用开卷测试,合格者颁发《天津大学结业证书》和美国兰德施盖普《INTERNET操作员证书》,持此证书者将可报名参加《国家级INTERNET证书考试》。
√ 弹性学习法:自由掌握学习时间,未通过结业考试者,免费重考,直到通过。
√ 初学者可逐级学习,网络高手可跳级报名,两班同时学习由浅入深，效果更好。
√ 特价优惠:N01、N02两班同时报优惠价550元/人

全国因特网培训考试服务中心
报名时间：即日起至2000年7月15日止,学习时间三个月.
汇款地址【注明班级编号】：天津市和平区212信箱 哈蒂收(邮编:300020)
电话：022-27486298 ,27414165
传真：022-27373616
E-MAIL: zgy@public.tpt.tj.cn



玩网络，做生意，学电子商务班，轻松当老板！

电子商务班



N09电子商务班：电子商务正风靡全球，目前电子商务人才及其缺乏，各大企业求贤若渴，掌握电子商务意味着外企高薪好职位、意味着网上创业赚大钱。本课程无需学员太多技术背景，手把手教你建立网上商店的基本框架和重要设计技巧，开放全部核心技术，公开所有重要模块源代码，全部从实战出发，学员能拿来就用，轻松快捷地建立自己的网上商店，成为中国第一批电子商务高级技术人才。

本期优惠价：个人学员：260元/人；单位学员：320元/人

中国教育电视1台《电脑之夜》
开辟网络培训节目
由我中心国考专家主讲网络培训节目
周一20:45－21:45，周日15:00－16:00

中央人民广播电台《电脑百花园》
周日8:00－9:00 AM：630，720，855KHZ专栏节目
中央台地址：北京541信箱 赵书芝收
邮编：100031 电话：010-68046758

国际认证培训考试系列

N04应用程序VB设计班：放弃繁杂的编程软件,掌握现代最流行可视化编程工具,编程人员必备软件。
N05应用程序VC设计班:有关资料显示：新世纪将是编程人员的天下,谁不会操作电脑?VC教你自己编WINDOWS程序,使你拥有编程人员的成就感。
N06图形图像班：PHOTOSHOP最强大的图像处理软件，让你实现画家的梦想,使世界更加缤纷。
N07三维动画制作班：讲授3D专业设计软件，影视广告设计的法宝，只有你想不到的，没有它做不到的。
N08安装维修班：教你动手装电脑，修电脑，掌握技术，硬件高手不用受制于人，帮你省下可观的维修费用。

结业后颁发《天津大学结业证书》及本中心《职业技能培训合格证书》，并安排报考相应权威认证考试.（汇款时请注明学习班级的名称）。

(N04-N08)各班优惠价：单位学员320元/门，个人学员260元/门(包括全部函授教材和软件，含邮费和证书费)。

看电视,听广播,轻轻松松学上网!

由国家劳动和社会保障部职业技能鉴定中心举办的《国家INTERNET证书培训考试》相当于国家中级技术等级，是目前我国INTERNET方面指定国家权威考试，颁发国家指定证书。《国家INTERNET考试合格证书》全国通用，根据国家劳动部职业技能鉴定中心正式文件规定："此证书在要求计算机操作能力并实行岗位准入控制的相应职业作为上岗证，在其他就业和职位评聘领域作为计算机相应操作能力的证明。"其权威性与实用性不容置疑，此证书全国统一编号，盖有"中华人民共和国劳动职业技能鉴定中心"红印并加盖钢印。



广告咨询卡

我在贵刊_____年第____期的___彩色___黑白广告中看到_________公司(厂家)

产品（技术信息），希望：

□购买　□索取资料　□询问价格　□参加培训

读者姓名：______ 年龄：______ 电话：______ 职务：______

工作单位：

通信地址：

邮编：

填好后，请贴在信封背面。

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件	我的榜评
		1.	
性别	电脑龄	2.	
		3.	
网龄		4.	
邮编：		5.	
地址：			

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱

大众软件杂志社收　邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2000年第12期）

姓名		性别	□男 □女	年龄	
通信地址				邮编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

□ 新闻速递　□ 专题综述　□ 专题企划　□ 中国游戏报道
□ 实用软件　□ 硬件评析　□ 前线地带　□ 游戏赏析
□ 网络时代　□ 应用心得　□ 攻略指引　□ 游戏剧场
□ 问题交流　□ 读编往来　□ 有字天书　□ TOP TEN

本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

经典游戏　超值价格　不容错过

模拟城市3000

48元

中文版

做好准备，踏上一生的权力旅程！

独有的深邃内涵以及所能给予你的巨大成就感与满足。

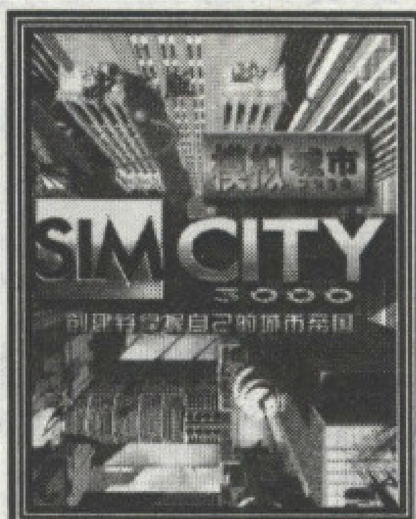
——《大众软件》

迄今为止最易上手的模拟建设游戏。

——《家用电脑与游戏机》

伟大的游戏，伟大的梦想......一款不容错过的经典大作。

——《北京青年—游戏周报》



无畏战车

可选择第一或第三视角，以您习惯的方式展开战斗！

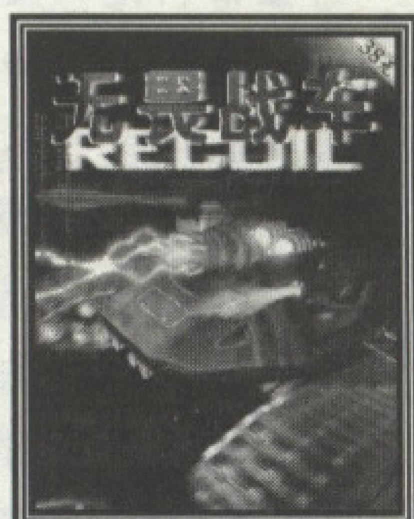
38元

无畏战车将车辆驾驶和战斗解谜这两种游戏模式结合起来，开辟了战斗游戏的新纪元。

——《Newswatch，游戏内幕》

视觉效果让人瞠目结舌，游戏内容更是引人入胜。

——《GameSlice》



上帝也疯狂

中文版

一款充满神的力量的3-D策略游戏

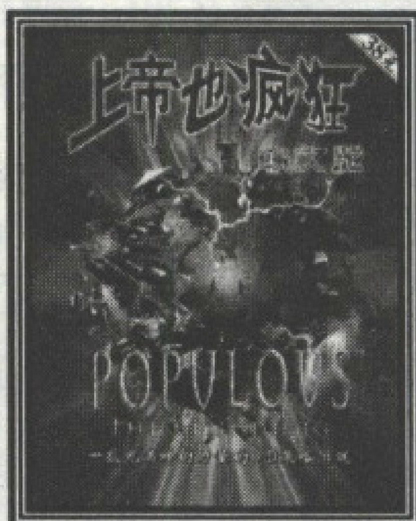
38元

一部纯3D的即时战略游戏......画面效果极其绚丽逼真......完全将玩家带回到那上古时期神秘的世界中来，让你难以分别出什么是现实、什么是虚幻。

——《大众软件》

一部全景的三维即时战略类游戏......最大的特色就是逼真的三维人物和场景以及让你瞠目结舌的魔法......绝非一般的即时战略游戏所能及。

——《家用电脑与游戏机》



未来战警



38元

正义与力量的完美结合

同大多数优秀的动作类游戏一样，就算你是一个新手也不怕，简单而又功能全面的热键可以让你很容易就能上手。

——《家用电脑与游戏机》

操纵是比其它同类的游戏要轻松得多了，画面上也比许多类似的游戏华丽了许多......一个值得一试的好游戏!

——《电脑报》



总 承 销：北京中电博亚科技有限公司
地　　址：海淀区西三环北路厂洼街3号　丹龙大厦 3038 室
电　　话：010-68434500　68434501　13011899387 联系人：杨兵
特约经销：北京连邦软件有限公司
电　　话：010-62525338 转 产品中心

用圆刚电视宝 看悉尼奥运会

圆刚 AVerMedia® BRIDGING PC & VIDEO

AVerTV USB

产品应用：圆刚电视接收三剑客

ï 电脑看电视
ï 桌上型视讯会议系统应用
ï 动/静态影像捕捉功能
ï 个人家庭娱乐



TV USB

性能特点：



JOY TV

ï 高清晰度电视接收
ï USB 接口，即插即用
ï 台式机，笔记本电脑均可使用
ï 全频道自动扫描，16 频道预览
ï 支持影音 E-Mail
ï 预约录影功能，不怕漏掉好节目



TV Genie

悉尼奥运开赛在即，看我国健儿赛场扬威，舍我其谁！

中恒讯视
中利雁集团成员
全方位数字化解决方案
http://www.digex.com.cn

圆刚中国总代理：
北京中恒讯视科技发展中心
地址：北京市海淀区海淀路171号　邮编：100086
电话：(010) 82618447 62577101 82667203
传真：(010) 62644725

各地分公司：

沈阳：23843925	郑州：3822768	南京：3213737	成都：5432832	重庆：68637236
广州：38811209	大连：3638580	长沙：4118083	吉林：2449935	武汉：87879622
上海：53830065	合肥：3663862	杭州：8825626	福州：7821219	兰州：8826679
深圳：3766088	昆明：5136701	青岛：3808506	西安：5516497	贵阳：5822429
常州：6663399	抚顺：7700688	长春：5624444	锦州：3163333	牡丹江：6921472
天津：27418120	营口：2801221	丹东：2195539	新疆：2833197	哈尔滨：2549710

新品预告

连邦独家代理



《新电脑工具箱——实用工具共享软件专集》 25元

包含了电脑定时关机定时提醒功能、文档内码转换功能、文档管理功能、浏览器、杀毒工具、压缩工具、图形浏览及处理工具、下载工具、播放工具、翻译工具、网络工具、屏保工具、计算器、阅读器等内容。赠送若干益智游戏。

连邦与友联风暴工作室联合推出

- 电影风暴2000-白雪公主 28元
- 电影风暴2000-公民凯恩 28元
- 电影风暴2000-蝴蝶梦 28元

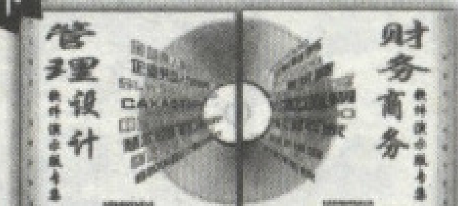


看经典电影　学纯正英语

VCD、CDROM兼用

隆重上市

连邦与近二十家知名厂商联合推出



- 管理设计类软件演示版专集 18元
- 财务商务类软件演示版专集 18元

www.Federal.com.cn　各地连邦专卖店有售

成都 028-5215799	广东 020-85590403	长沙 0731-4457950	杭州 0571-8853577
南宁 0771-5315399	深圳 0755-3763525	郑州 0371-3820175	沈阳 024-23912059
武汉 027-87887441	海口 0898-8540137		

邮购地址：北京海淀南路13号亿方大厦连邦公司 彭東新 100080 (免邮费)
咨询电话：010-62525338转8615,8616

全新版 实用！超值！

零售价 ¥：6.5元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN